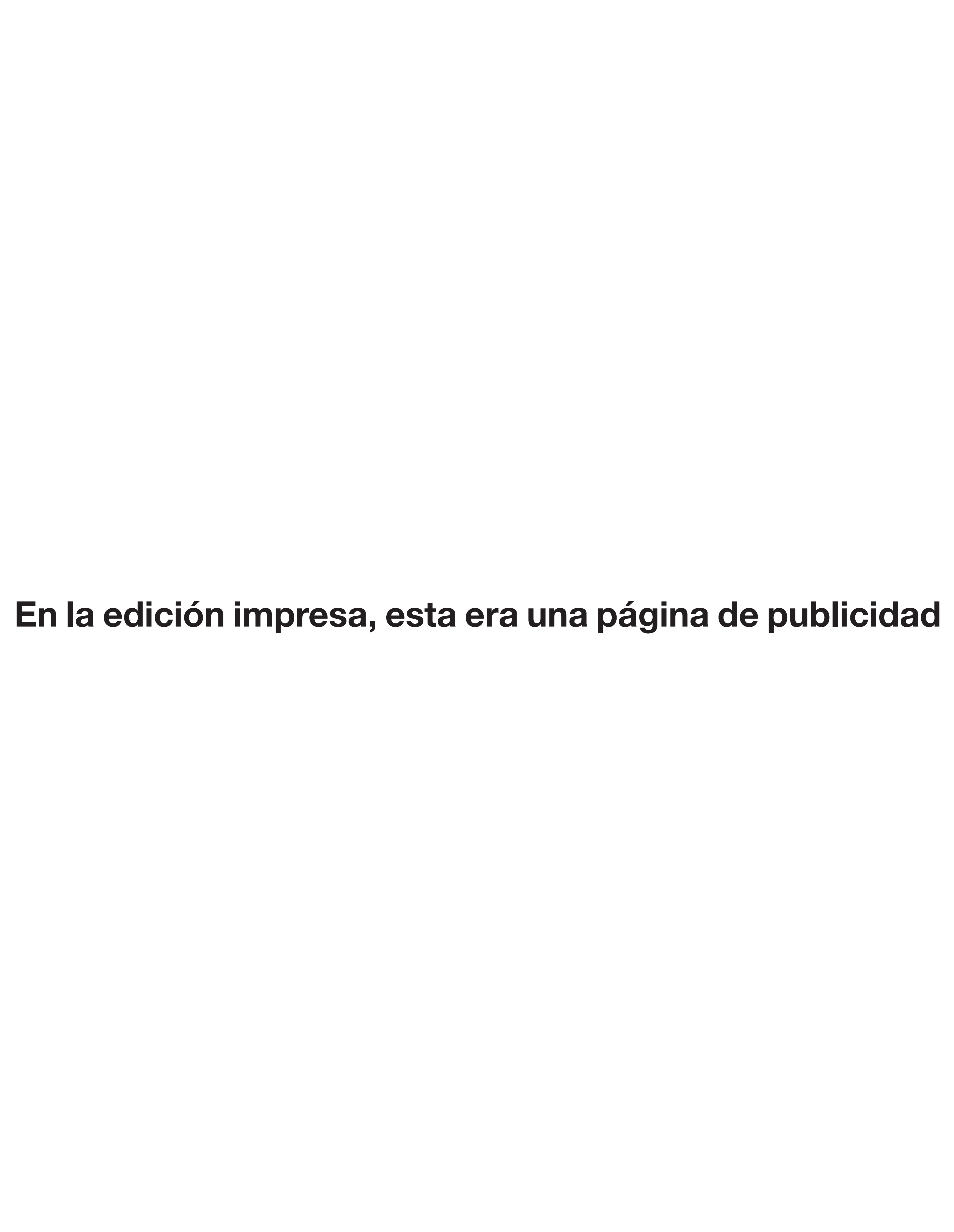
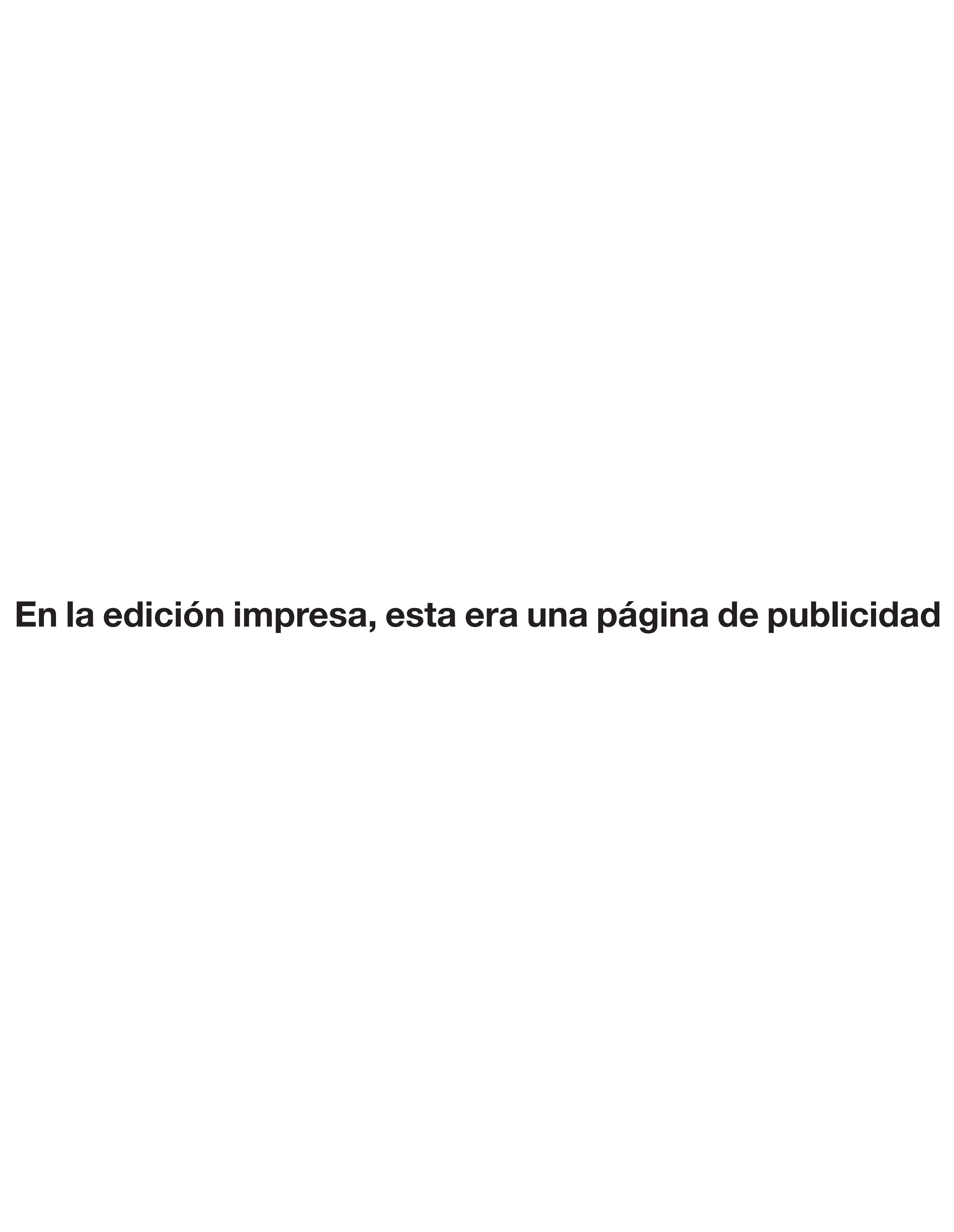
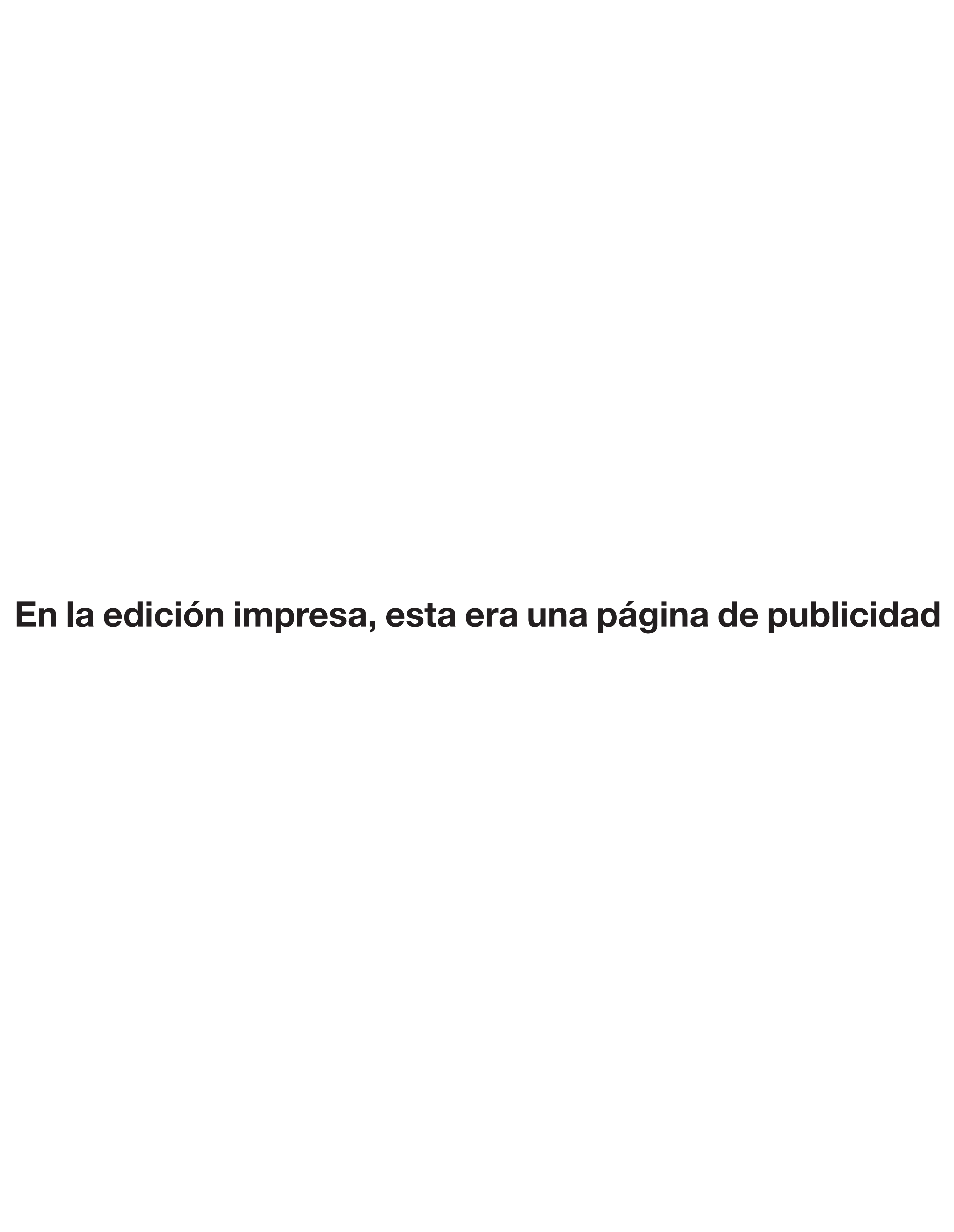


POR SÓLO 3,99€
TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS
LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE
Micromanía
PORTUGAL 3,99€
Nº 113 JUNIO 2004
CTOS AL PC
¡¡EXCLUSIVA!! ASÍ ES SU NUEVA AVENTURA
SPIDERMAN 2
¡¡Te atrapará!!
ESTRATEGIA CON ESTILO
PANZERS
¡¡Arrasa con todo!!
EL MÁNAGER MÁS ESPERADO
PCFÚTBOL
¡¡De nuevo en tu PC!!
¡¡LLEGA LA VERSIÓN PC!!
DRIVER 3
El heredero de GTA
¡ACCIÓN TOTAL!
HITMAN CONTRACTS
Análisis y solución paso a paso
MÁS DE 1GB de información
2 CDs ¡¡exclusivos!!
con las mejores demos jugables para Pc
¡¡ESPECIAL!! 12 PÁGINAS
Todos los juegazos de la feria
F.E.A.R. • SPLINTER CELL 3 • EMPIRE EARTH 2 • PRINCE OF PERSIA 2 • BATTLE FOR MIDDLE EARTH • STAR WARS REPUBLIC COMMANDO • BATTLEFIELD II • DOOM 3 Y MUCHO MÁS...
¡¡Tienes que verlos!!
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
HOBBY PRESS
AÑO XX
Número 113
8 424094 820313
00113


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección),
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Elena Jaramillo, Moisés Andrade

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta
L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo,
J. Moreno, J. Traverso, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 806 015 555 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de
Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José
Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

9/2004

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG

Editorial

HOY POR HOY



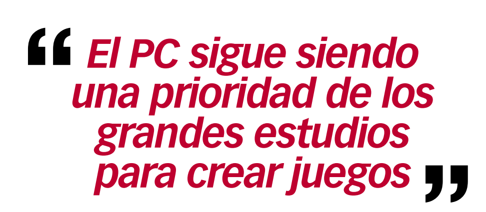
Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

¿El PC? Bien, gracias

El mes pasado te contaba desde esta página la inquietud y las dudas que me provocaba la edición de este año del E3. Escribo estas líneas, casi literalmente, recién llegado de Los Ángeles. Han sido tres días, recorriendo de arriba a abajo el centro de convenciones de L.A., visitando a las compañías más importantes de juegos, de todo el mundo. Una de esas ocasiones únicas, en las que se puede charlar con los responsables de los juegos que más estás esperando. Cambiando impresiones con ellos, viendo los nuevos desarrollos que se traen entre manos y, en pocas palabras, disfrutando, con algo de anticipación, del futuro en el universo del PC.

Quizá esta no haya sido una edición, como la del pasado año, donde resultaba abrumadora la cantidad de novedades, pero unas cuantas sorpresas, de las buenas, sí se han dado. Puedes leer sobre ellas en el extenso reportaje que te hemos preparado en páginas interiores, donde descubrirás juegazos como «F.E.A.R.», «Brothers in Arms», «Splinter Cell 3» o «Imperial Glory» –¡el nuevo proyecto de Pyro!–, y revisar juegos que ya están casi aquí (nos lo han jurado, de verdad), como los esperadísimos «Doom 3» y «Half-Life 2», amén de otros como «Pacific Assault», «Rome: Total War», «Los Sims 2»... En fin, una auténtica avalancha de juegos.

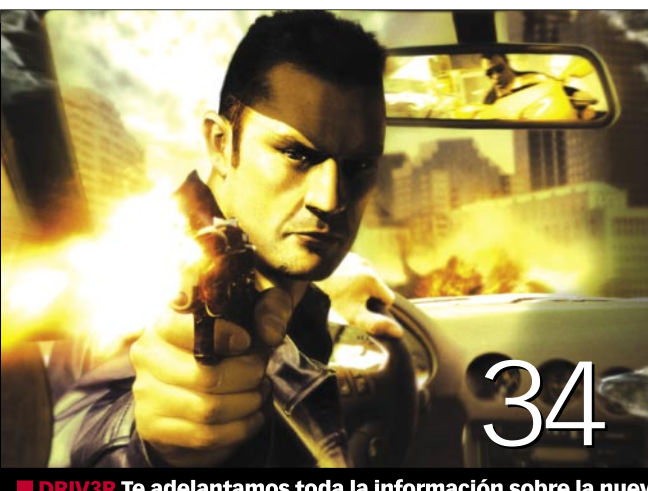
Pero lo mejor de todo, es que tanto mi impresión, como la de todos aquellos responsables de estudios con los que hablé, desde Peter Molyneux a Brian Fargo, de Mark Skaggs a Will Wright, coincidía plenamente: el PC seguirá siendo la máquina perfecta para hacer juegos, durante muchos años. Sí, es cierto que el volumen de ventas en los juegos de PC no es tan exagerado como en las consolas (¿será cosa de la piratería?), pero todas las compañías relevantes siguen amando el PC y considerándolo una prioridad en sus desarrollos.



Otro juego que también fue presentado en la feria ocupa la portada. Pero dado que está a punto de ver la luz, «Spider-Man 2» llega en forma de reportaje. El juego tiene una pinta buenísima, te lo aseguro. Y hay más. Previews como «Driv3r», análisis como «Hitman: Contracts» –con su solución completa, por añadidura–, reportajes como... ¡«PC Fútbol»!, que va a volver, etc. Bueno, creo que este número de Micromanía es especialmente completo. Sólo tienes que mandarme un email para decirme si estás o no de acuerdo.

Sumario
CONTENIDOS

ESTE MES...



DRIV3R Te adelantamos toda la información sobre la nueva entrega de esta clásica serie de acción y velocidad.



E3 2004 La feria más importante del mundo del videojuego cumple 10 años, y tú estás invitado a la fiesta.

¡¡Las mejores **demos jugables** para tu PC!!

¡¡Más de 1 Giga de información con 7 demos jugables, extras, actualizaciones, mods, mapas y mucho más!!



28

■ SPIDER-MAN 2 **Tu superhéroe favorito ha vuelto, y nosotros te revelamos toda la información sobre su próximo videojuego.**

44

■ SHELLSHOCK NAM '67 **Descubre en esta preview el juego que te trasladará a la Guerra de Vietnam.**



52

■ PC FÚTBOL 2005 **El clásico vuelve a nuestros PCs, y nosotros te contamos cómo, cuándo y por qué.**



106

■ HITMAN CONTRACTS **La solución más completa para que puedas completar sin problemas este estupendo juego.**

Índice por juegos

Sección/Pág



■ «Empire Earth 2» estará construido sobre la sólida base del juego original, pero contará por supuesto con abundantes novedades y mejoras.

Desde la redacción



Jorge D. Portillo

Volver a triunfar

Que «Empire Earth» es un clásico de la estrategia en tiempo real es algo que a estas alturas casi nadie puede poner en duda. Su sistema de juego y su tecnología revolucionaron un género dominado por las 2D y los sprites. Pero en este mundo, dos años y medio son media vida, y la estrategia se ha "revolucionado" desde entonces muchas veces . Títulos como «Empires» o «Warcraft 3» nos hablan de una nueva manera de entender la estrategia. La duda que surge, claro, es si «Empire Earth 2» podrá poner el listón al mismo nivel. Nosotros creemos que sí.



■ El juego contará con un motor 3D totalmente nuevo, diseñado especialmente para la ocasión.

«Empire Earth» tendrá una continuación

Esperado regreso

Los aficionados lo estaban esperando desde hace años, y por fin es una realidad. «Empire Earth», uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, tendrá una segunda entrega.

▶NUEVOS JUEGOS ▶MAD ▶VIVENDI ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRIMER SEMESTRE 2005

■ Todas las unidades van a estar modeladas con el nivel de detalle que ya ha llegado a reconocerse como marca de la casa.

A todos aquellos que pensaban que Vivendi se había olvidado de la legión de seguidores que todavía tiene el «Empire Earth» original, la compañía francesa se ha encargado de sacarles de su error, anunciando que ya ha comenzado el desarrollo de la segunda entrega de su exitoso juego.

«Empire Earth 2» será, como su antecesor, un título de estrategia en tiempo real que abarcará desde el comienzo de la historia de la humanidad hasta el presente e, incluso, más allá, y que pondrá a nuestra disposición 14 civilizaciones diferentes, todas con su correspondiente abanico de unidades y poderes únicos.

Por supuesto, el juego contará también con abundantes novedades técnicas y de sistema de juego, y entre las más destacadas que se han anunciado figuran, por ejemplo, la posibilidad de comerciar entre los jugadores con ciudades, territorios o, incluso, fronteras, o la inclusión de efectos meteorológicos que afectarán directamente a la jugabilidad.

El juego, que no será desarrollado por la misma compañía responsable del original, Stainless Studios, sino por Mad Doc, los creadores de «The Art of Conquest», su primera expansión, tiene prevista su aparición a lo largo de la primera mitad del año que viene.



■ La combinación de la acción más directa con elementos de suspense y terror sobrenatural es la principal baza con la que contará «F.E.A.R.».

Monolith y Vivendi, de nuevo trabajan juntos

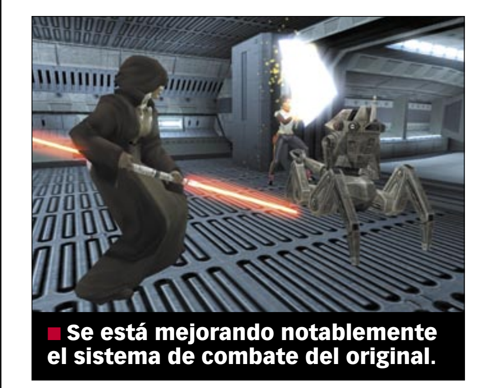
Ten mucho miedo

▶NUEVOS JUEGOS ▶MONOLITH ▶VIVENDI ▶PC ▶ACCIÓN ▶2005

Monolith y Vivendi acaban de presentar de forma conjunta el desarrollo de su nuevo título, «F.E.A.R.», un juego que combinará la acción en primera persona característica de sus anteriores producciones, como «No One Leave Forever» o «Alien vs Predator», con el terror psicológico de la serie «Silent Hill».
Como miembros de la más avanzada unidad de asalto, nuestra misión será la de enfrentarnos con un grupo terrorista que ha ocupado unas instalaciones aeroespaciales y ha exterminado brutal y misteriosamente a todas las unidades de fuerzas especiales que han sido enviadas contra ellos.
Entre las características más destacadas del juego figurarán, al parecer, su sistema de juego cooperativo y, por encima de todo, su excepcional motor gráfico.

Habrá más «Caballeros de la Antigua República»

Llega el turno de los Sith



■ Se está mejorando notablemente el sistema de combate del original.

▶N. JUEGOS ▶OBSIDIAN ENT.▶ROL ▶LUCASARTS ▶PC, XBOX ▶ FEB. 2005

LucasArts ha confirmado que está en desarrollo la continuación de su aclamado juego de rol «Caballeros de la Antigua República». El juego, que llevará por subtítulo «The Sith Lords», estará ambientado aproximadamente cinco años después de lo acontecido en la primera entrega. Junto a la aparición de personajes ya conocidos, incluirá, entre otras novedades, 30 poderes de la fuerza y siete mundos que explorar.

■ La ambientación será en esta entrega bastante más oscura y tenebrosa.

«Prince of Persia 2» ya está en marcha

Sigue la aventura

▶N. JUEGOS ▶ UBISOFT ▶PC, PS2, XBOX, GC ▶ACCIÓN ▶FINALES 2004

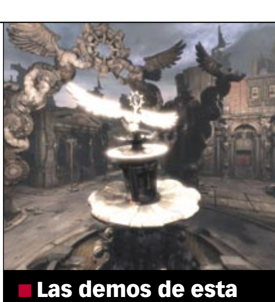
Ubisoft ha anunciado recientemente que «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo», esa combinación de aventura y acción que nos cautivó hace sólo cinco meses, tendrá una continuación a finales de este mismo año.
El juego, con el título provisional de «Prince of Persia 2», contará con el mismo protagonista de la anterior entrega, y en esta ocasión se verá envuelto en una historia aún más oscura en la que se enfrentará al destino para impedir su propia muerte profetizada. Entre las novedades que incluirá el juego, figuran, por supuesto, nuevos movimientos para nuestro personaje así como nuevas formas de utilizar las mágicas Arenas del Tiempo.

Se presentan las herramientas Unreal Engine 3.0

«Unreal» será más real

▶TECNOLOGÍA ▶EPIC GAMES ▶HERRAMIENTA DE DESARROLLO ▶PC Y CONSOLAS

Con la presentación de «Unreal Engine 3.0», Epic, no sólo ha mostrado un avance de la calidad gráfica de sus próximos juegos, sino que con este motor 3D, se integra una completa herramienta que abarca todos los ámbitos en el desarrollo de juegos. Destinada a su uso por otros estudios, está orientada a facilitar la creación de juegos en consolas, y en PC –bajo las espeficicaciones de DirectX9–. Su alto potencial podremos verlo materializado en futuros títulos.



■ Las demos de esta tecnología han atraído la atención de usuarios y profesionales.

Última hora

«LOS SIMS 2», la esperada continuación del simulador social de Will Wright, ya tiene fecha oficial de salida: será el 17 de septiembre de 2004. Nuestros Sims, que llevan ya unos años residiendo en nuestro PC, ya lo están celebrando con una fiesta por todo lo alto.

LOS CREADORES DE «EVERQUEST», el añejo juego de rol online persistente, no bajan el ritmo ni ante la ya casi inminente aparición de «Everquest 2», y de hecho acaban de anunciar una nueva expansión del juego original, titulada «Omens of War», que verá la luz este mismo mes de julio.

ACTIVISION ha aprovechado el reciente E3 para anunciar que «Doom 3» aparecerá a lo largo de este verano, algo que en realidad ya sabíamos, pero que hasta el momento no había sido confirmado oficialmente.

«MIDDLE EARTH ONLINE», el esperado juego de rol online persistente ambientado en el universo de "El Señor de los Anillos", ha visto cómo se desplaza su fecha de lanzamiento, inicialmente pre-



vista para este mismo año hasta, al menos, principios del año que viene.

LEGACY INTERACTIVE será la compañía encargada de desarrollar «ER», el vídeojuego basado en la serie de T.V. "Urgencias", para lo cual han contratado a parte del actual reparto de la serie.



La ambientación de «Imperial Glory» será uno de sus puntos fuertes y tanto escenarios como unidades alcanzarán un elevado nivel de realismo.

Breves

"EL AMULETO DEL PODER", de M. Resnick es la primera novela protagonizada por Lara Croft, y narra los sucesos acontecidos entre los vídeojuegos «La Última Revelación» y «El Ángel de la Oscuridad». En junio la editará en España la Factoría de Ideas

TAKE 2, compañía responsable de títulos tan populares como los de las series «GTA» o «Max Payne», ha anunciado su ingreso en aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.

THRUSTMASTER, la empresa de periféricos, ha firmado un acuerdo de distribución exclusiva en España con Herederos de Nostromo.

EVE ONLINE, el juego online persistente del que os regalábamos una versión de prueba en nuestro DVD del mes pasado, recientemente ha batido la marca de 10.000 personas jugando al tiempo y en el mismo servidor.

Pyro descubre su proyecto secreto

Estrategia estilo Imperio

▶NUEVOS JUEGOS ▶PYRO STUDIOS ▶PROEIN ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶PRINCIPIOS 2005

Pyro ha anunciado por fin el misterioso proyecto que tenía en desarrollo y del que ya os habíamos hecho un avance en nuestro reportaje de «Comandos 3» en el número 100 de Micromanía.
«Imperial Glory» su título definitivo, será un juego de estrategia ambientado en el siglo XIX, durante las Guerras Napoleónicas. En él podremos controlar uno de entre los cinco grandes imperios de la época, incluyendo a Gran Bretaña, Francia, Rusia, Prusia o el Imperio Austro-Húngaro, tanto en el aspecto militar, como en el político, el económico o el diplomático, y dirigir su expansión por Europa y el Norte de África.
El juego, que está previsto para principios del año que viene, contará entre sus principales atributos con un avanzado motor 3D que le permitirá reproducir batallas multitudinarias y sencillamente espectaculares.

El nuevo juego de estrategia de Pyro Studios contará con un motor gráfico realmente potente.

El frente del Pacífico se abre de nuevo

Guerra total

▶NUEVOS JUEGOS ▶SCi Games ▶PC, PS2, XBOX ▶ACCIÓN ▶VERANO 2005



Su acabado gráfico promete ser del todo espectacular.

La compañía SCi acaba de anunciar su nuevo proyecto, «Midway», un juego de acción que reproducirá el enfrentamiento entre las flotas americana y nipona en la batalla de Midway, en el frente del Pacífico de la II Guerra Mundial, considerada por muchos expertos como la mayor batalla naval de todos los tiempos.
El juego permitirá al jugador alternar sobre la marcha en el control de aeornaves, submarinos o buques de guerra, e incluirá campañas individuales para los dos bandos en conflicto, así como un prometedor modo multijugador que permitirá el enfrentamiento simultáneo de hasta 16 jugadores.



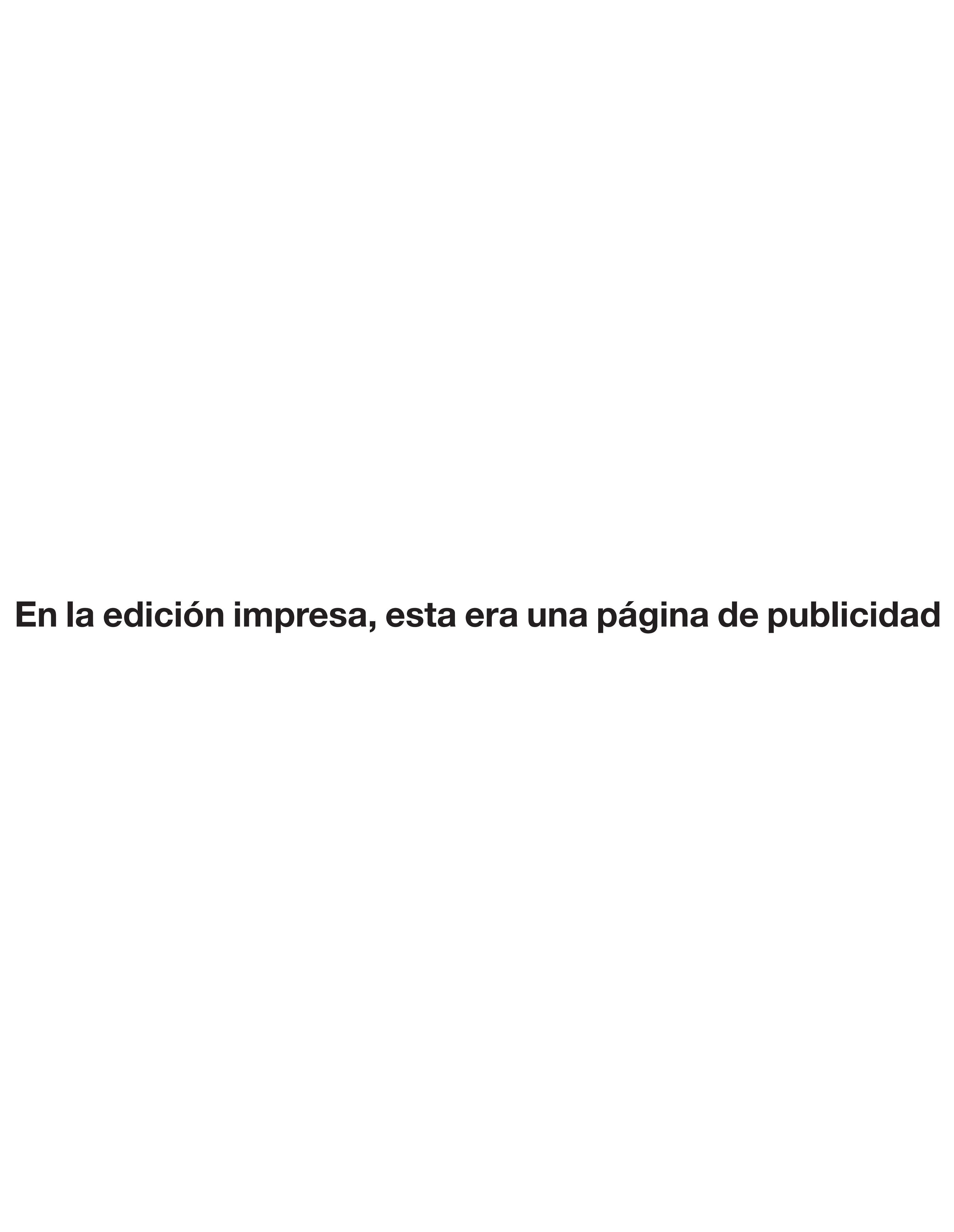
La infiltración y el sigilo serán, una vez más, el eje alrededor del cual girará la nueva aventura.

Ya está en desarrollo «Splinter Cell 3»

La oscuridad es tu amiga

▶NUEVOS JUEGOS ▶UBISOFT MONTREAL ▶PC ▶ACCIÓN ▶FINALES 2004

UbiSoft ha anunciado el inicio del desarrollo de la tercera entrega de la serie «Splinter Cell», para la que todavía no tiene un título definitivo.
El juego, que una vez más está siendo desarrollado por los estudios de la compañía francesa en Montreal, nos pondrá de nuevo al control de Sam Fisher, el agente especialista en trabajos de infiltración, espionaje, y lucha antiterrorista.
Como en el resto de entregas, la jugabilidad de «Splinter Cell 3» combinará la acción directa con grandes dosis de sigilo e infiltración, aunque para la ocasión se va a incrementar notablemente el número de habilidades especiales que posee nuestro protagonista. Así, por ejemplo, Sam será ahora capaz de estrangular por sorpresa a sus enemigos desde arriba mientras cuelga por los pies de una tubería.
El juego, que estará disponible a finales de 2004, contará además con un novedoso multijugador cooperativo que promete ser uno de sus principales atractivos, y mediante el que dos jugadores podrán avanzar unidos a lo largo de la aventura.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Arranca «NFS Underground 2»

Prepara tu coche

▶NUEVOS JUEGOS ▶EA CANADA ▶EA GAMES ▶PC, PS2 ▶VELOCIDAD ▶FINALES 2004



■ El juego estará lleno de los mejores coches, todos réplicas exactas de sus versiones reales.

La continuación de uno de los juegos de velocidad más populares del año pasado ya está en marcha. «Need for Speed Underground 2» volverá a ofrecernos carreras urbanas y la personalización de los vehículos, o "tuning", aunque además contará con abundantes novedades.
El juego, cuyo lanzamiento está previsto para finales de este mismo año, se desarrollará a lo largo de cinco vecindarios distintos, pero conectados entre sí, y contará con tres nuevos modos de juego, llamados "de Circuitos", "Derrapes" y "Drag", en añadidura a los disponibles en la anterior entrega. Igualmente, disfrutaremos de más de una docena de nuevos coches así como cientos de nuevas piezas de tuning.

Los «Settlers» colonizan nuestro PC

Vuelve un clásico

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLUE BYTE ▶UBISOFT ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶FINALES 2004

La clásica serie de estrategia en tiempo real ha visto anunciada su quinta entrega, bajo el subtítulo de «Heritage of Kings». El desafío volverá a estar en mantener el equilibrio entre la producción y gestión de recursos y la creación del ejército más poderoso.
El juego, cuyo argumento nos llevará a reconquistar un reino bajo el control de un tirano, incluirá como novedad con respecto a anteriores entregas la inclusión, por primera vez, de unidades y escenarios absolutamente tridimensionales.

Los más esperados

Con todo lo que hemos visto en el E3, podríamos llenar cinco listas como ésta... y quedarnos cortos. Pero el espacio nos obliga, y como sólo han salido dos, «Hitman Contracts» y «Manhunt», sólo pueden entrar dos. Hemos elegido «Spider-Man 2» y «Splinter Cell 3», y si quieres conocer los motivos de esta elección, sólo tienes que echarle un vistazo a los reportajes de este número.

PARRILLA DE SALIDA

Spider-Man 2
▶JULIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC,XBOX,PS2,GC▶TREYARCH/ACTIVISION
Es difícil decidir qué estamos esperando con más impaciencia, si la película o el juego. Menos mal que aparecerán casi a la vez.

Ground Control II: Operation Exodus
▶JULIO 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶MASSIVE ENTERTAINMENT
Uno de los juegos de estrategia más prometedores de los últimos tiempos se acerca a toda prisa a su conclusión, y los aficionados apenas podemos contener la emoción.

Half-Life 2
▶JULIO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
A Valve le gusta mantener el suspense, y seguramente sea por eso mismo que no han enseñado su juego en el receiente E3. Nos da igual, pero sólo porque ya falta muy poco.

Doom 3
▶VERANO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
Otro juego que ha pasado el E3 en el más oscuro anonimato. Claro, que ya sabíamos más que suficiente como para que estemos contando los días que faltan para su aparición.



CALENTANDO MOTORES

Lord of The Rings: The Battle for Middle Earth
▶SEPTIEMBRE 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶EA PACIFIC
Es como si el mismísimo Tolkien hubiese estado asesorando al equipo de desarrollo de este juego, para recrear con toda fidelidad todo lo imaginado por el autor.



Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶SEPTIEMBRE 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
La idea de dar vida... o mejor dicho, de dar "no vida" a un vampiro dentro del Universo de White Wolf resulta de lo más tentador.

Medal of Honor: Pacific Assault
▶SEPTIEMBRE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
El proyecto empieza a tomar una forma más definitiva, aún más realista e impresionante que el primer esbozo de su desarrollo.





Rome: Total War
▶OTOÑO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶THE C. ASSEMBLY/ACTIVISION
Paciencia general, tus tropas se están preparando todavía, pero pronto tendrás un buen número de legiones listas para la batalla.

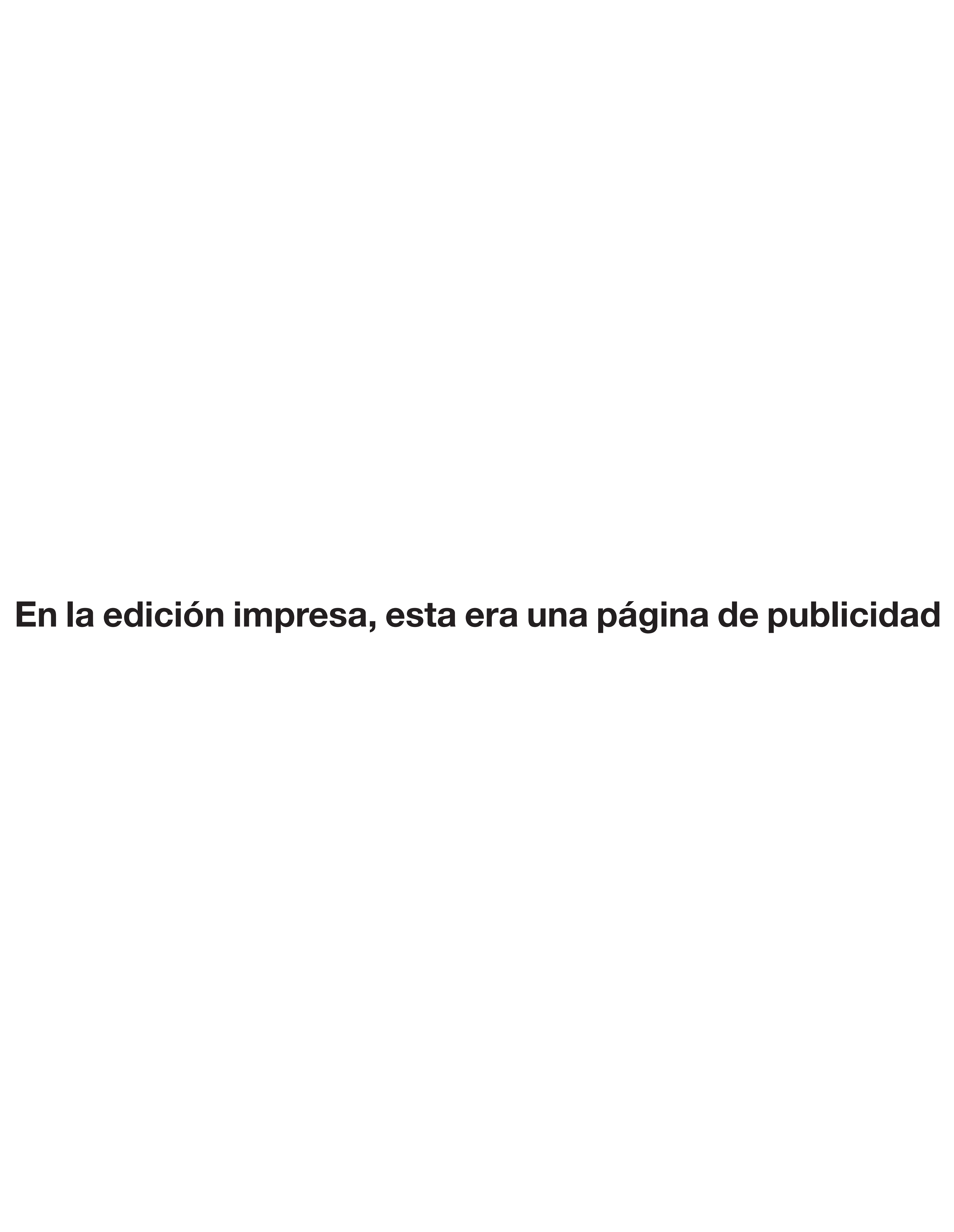
EN BOXES



Black & White 2
▶OCTUBRE 2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Bien, todo va según lo previsto. Después de un periodo en el que apenas han surgido novedades con respecto a «Black & White 2» su paso por el E3 lo ha llevado de nuevo a la máxima actualidad. El proyecto parece no defraudar, y cuanto más sabemos, más irresistible resulta la idea de convertirse en una "deidad".

Splinter Cell 3
▶NOVIEMBRE 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
Su presentación, durante el reciente E3 se ha ganado la atención de propios y extraños. Sam Fisher cada vez tiene más difícil lo de pasar desapercibido.

World of Warcraft
▶FINALES 2004 ▶ROL ▶PC ▶BLIZZARD
¿Será capaz Blizzard de transportar su mágico "toque" al mundo de los juegos online persistentes? Todo apunta a que sí, y a que éste podría ser el primer juego de este tipo en llegar de verdad al gran público. Se trata de Blizzard, eso sí, así que paciencia.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Hace su aparición la serie de Radeon X800

ATI da la réplica

▶HARDWARE ▶ATI ▶PC ▶TARJETAS GRÁFICAS ▶JUNIO 2004

La compañía canadiense da respuesta al nuevo GeForce 6800 de nVídia con una serie de procesadores gráficos de última generación –basados en el chip RV420– que ha sido denominada comercialmente Radeon X800. El anuncio de estos procesadores no supone un salto radical con respecto a las anteriores series Radeon 9800 XT, pero sí se ha reescalado el motor de hardware y se ha implementado memoria de tipo GDDR3, con el fin de duplicar la potencia, y así mejorar notablemente su capacidad de sombreado, filtrado anisotrópico y antidentado de múltiples pases. Estas tecnologías están englobabas bajo el nombre "ATI High Definition Gaming" por cuanto aumentan la definición de la imagen hasta un nuevo límite y están orientadas a su disfrute con juegos.



■ Muy pronto estarán disponibles las variantes XT y Pro, dentro de la serie X800.

Breves

FRIENDWARE ha presentado «Combat Over Europe», una expansión para «IL2 Forgotten Battles» que incluye, entre otras cosas, ocho nuevas campañas, misiones online cooperativas y diez nuevas skins.

MIST LAND también ha anunciado el desarrollo de «ALFA: Antiterror», un juego de acción táctica en el que controlaremos un comando antiterrorista ALFA, una división de la antigua KGB, y que lanzará a finales de este año.

«WORMS: FORTS UNDER SIEGE» es el nombre de la nueva entrega de la popular serie "gusanil", prevista para finales de año. Ambientada en la época medieval, el juego sustituirá bazookas y granadas por sables y ballestas.

THQ ha revelado que la cuarta raza que podremos controlar en el esperado «Warhammer 40.000: Dawn of War», en desarrollo, serán los Eldar. Estos vienen a sumarse a los ya confirmados Marines Espaciales, Orkos y Fuerzas del Caos.

Acción y monstruos unidos en «Vivisector»

Para pasarlo de miedo

▶N. JUEGOS ▶ACTION FORMS ▶PUNTOSOFT ▶PC ▶ACCIÓN ▶SEPTIEMBRE 2004

La acción y el terror se van a dar la mano en «Vivisector: Beast Inside», el próximo juego que está preparando la compañía ucraniana Action Forms, que acaba de ser anunciado y que será distribuido en nuestro país por Puntosoft.



■ Tendremos que enfrentarnos a las criaturas más espeluznantes.

El juego combinará la frenética acción en primera persona propia de un shooter clásico, con una historia de terror y seres monstruosos, inspirada en la novela clásica de H. G. Wells "La Isla del Dr. Moreau", y es que nuestra misión será enfrentarnos a las monstruosas creaciones, mitad humanas, mitad animales, de un malvado científico de diabólica mente.
«Vivisector» se desarrollará a lo largo de dieciséis niveles ambientados en una isla que cuenta con todo tipo de ambientaciones, desde la jungla o el bosque, hasta las montañas nevadas. Por otro lado, entre sus características más destacadas figura la gran abundancia de enemigos distintos, cada uno de los cuales poseerá sus propias habilidades especiales y hará uso de diferentes tácticas de combate.

Bioware anuncia sus nuevos proyectos

Los monarcas del rol

▶NUEVOS JUEGOS ▶BIOWARE ▶PC ▶ROL ▶SIN CONFIRMAR

Aprovechando el E3 Bioware ha presentado en sociedad su próximo juego de rol para PC, «Dragon Age». Al parecer, lleva tiempo en desarrollo, y será, como todos los grandes éxitos de la compañía canadiense, un juego de rol de corte clásico, heredero de la clásica serie «Baldur´s Gate», pero ambientado en un mundo de fantasía creado para la ocasión por los chicos de Bioware.
De momento no ha trascendido demasiada información acerca de cómo será el juego que, de hecho, no tiene ni siquiera fecha aproximada de lanzamiento, pero se sabe que en él controlaremos a todo un grupo de personajes, y que contará con un nuevo y potente motor tridimensional.
Por otra parte, Bioware también ha incluido en su plan de próximos lanzamientos a «The Witcher», un juego que combina acción y rol y que está siendo desarrollado por la compañía polaca CDProject , utilizando para ello el motor Aurora creado por Bioware para «Neverwinter Nights».

Lanzamiento nuevo de FX

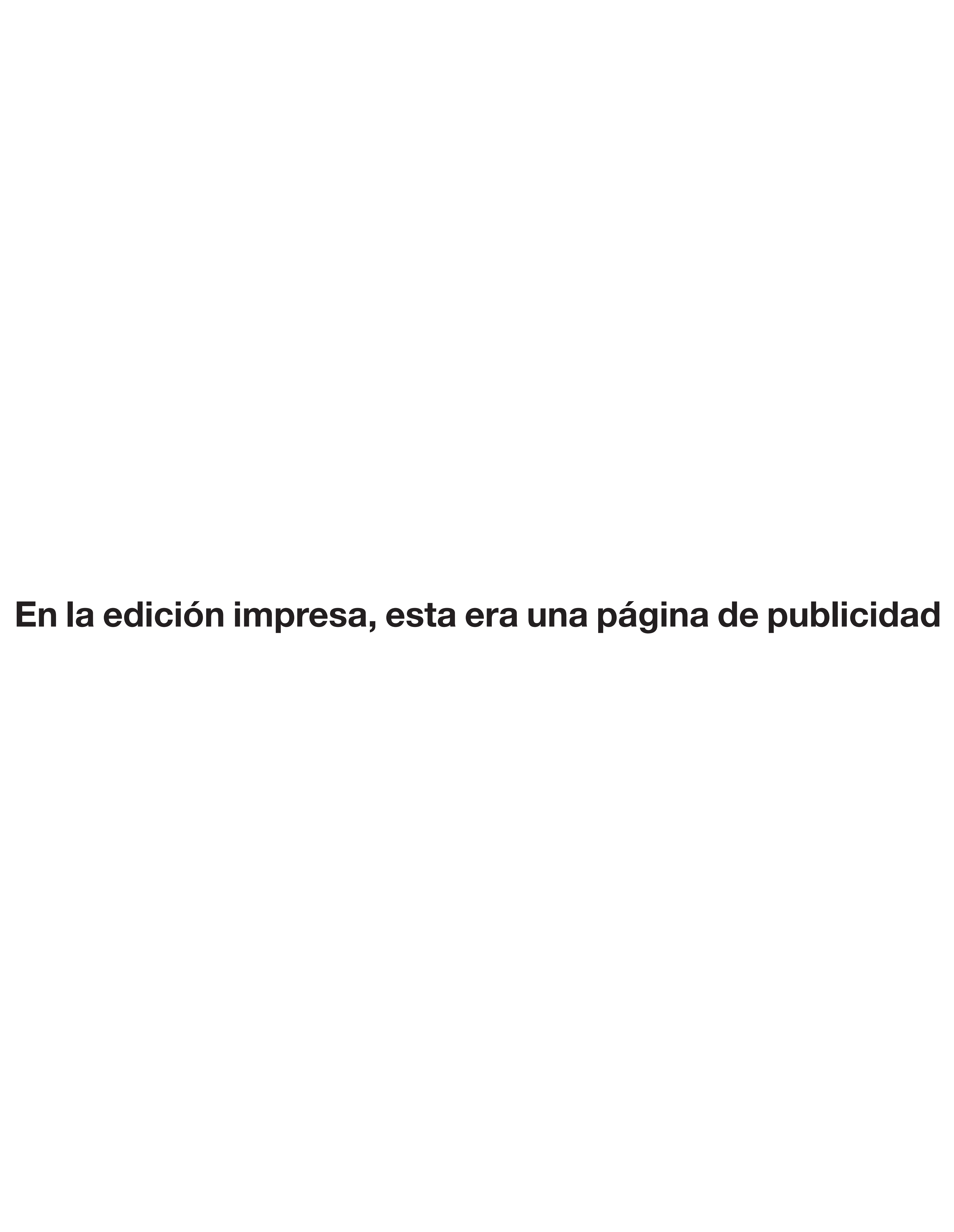
Diversión "Sacra"

▶N. JUEGOS ▶ASCARON ▶FX INTERACTIVE ▶PC ▶ROL/ACCIÓN ▶JULIO 2004



■ «Sacred» ofrecerá variedad de misiones.

Rol y acción llegarán unidos en «Sacred», un juego de Ascaron que será distribuido en España por FX Interactive.
En principio, su planteamiento será similar al de la serie «Diablo», y así, nos pondremos en la piel de un héroe para llevarlo por un gigantesco universo mientras mejoramos sus habilidades combatiendo con cientos de enemigos y recolectando todo tipo de objetos y armas.
El juego, disponible a partir de julio, nos permitirá elegir a nuestro personaje y contará además con un potente modo multijugador con servicio automático de búsqueda de partidas incluido.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Por Dios!



▶PC
▶LIONHEAD
▶ESTRATEGIA
▶FINALES 2004

1 La Criatura sigue siendo clave en el desarrollo de tus habilidades como deidad. Las mejoras en la IA del juego harán que no sea necesario enseñarle todo, pues actuará por "instinto" para cubrir sus necesidades.

2 Incorpora nuevas criaturas y poderosas habilidades, como los "Milagros Épicos", que van desde desatar terremotos a la erupción de volcanes, que provocan ríos de lava capaces de arrasar regiones enteras.

3 Además de ser armas de enorme poder, combatiendo entre unas y otras y atacando o defendiendo territorios, las Criaturas actúan como "generales" de tus ejércitos, comandando a los soldados en plena batalla.

¡Aráñame!

Catwoman

▶PC, PS2, XBOX
▶EA
▶ACCIÓN
▶VERANO 2004

1 Amén de las habilidades físicas de la protagonista, en «Catwoman» también contamos con interesantes armas para hacer frente a los enemigos. La principal será el látigo que el personaje siempre lleva encima, que también le sirve para atrapar o mover objetos, y escalar, descender, balancearse, etc. por distintas estructuras del escenario.

2 Algunos de estos movimientos estás diseñados como golpes especiales, haciendo uso de poderes o habilidades contra enemigos, donde la interacción con el entorno también juega un papel importante, casi como si estuvieran inspirados en un concepto "Matrix".

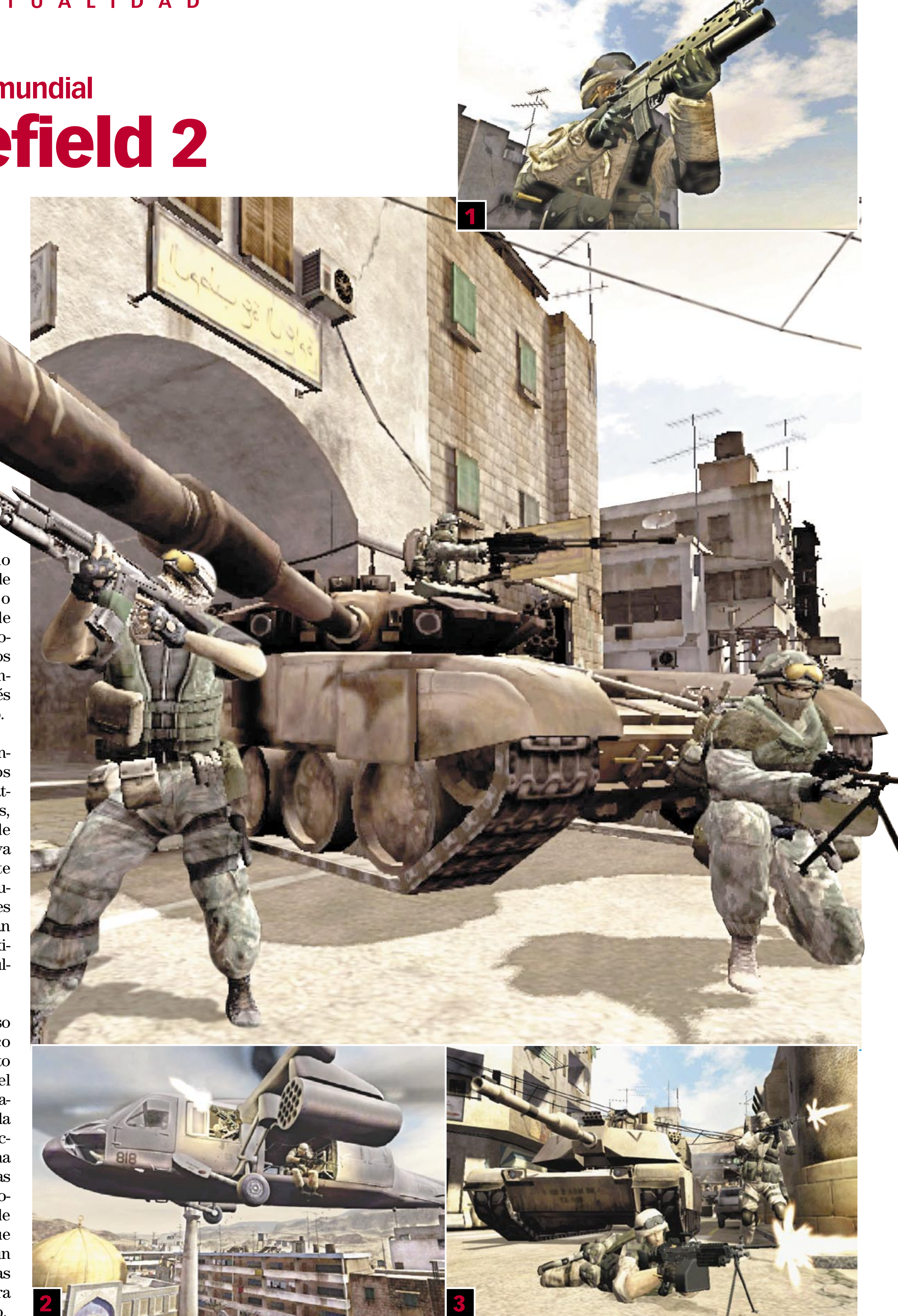
3 La acción total de «Catwoman» se basa en la fortaleza física y especial agilidad de la protagonista que, como se verá en la película homónima, es capaz de desplegar todo tipo de movimientos acrobáticos a lo largo de los más de veinte niveles en que se estructura el juego.



Nuevo orden mundial

Battlefield 2

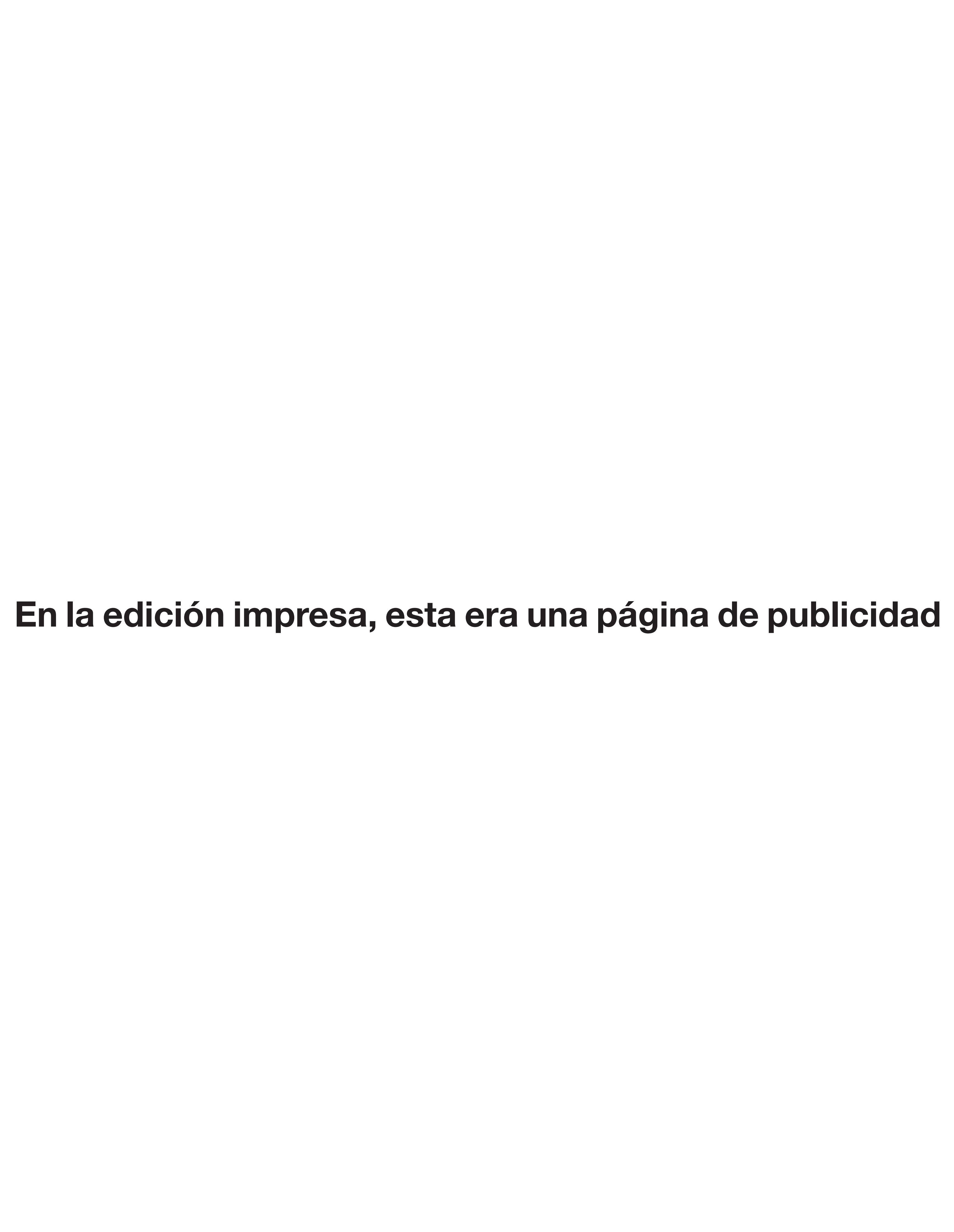
- PC
- DIGITAL ILLUSIONS
- ACCIÓN ONLINE
- PRIMAVERA 2005

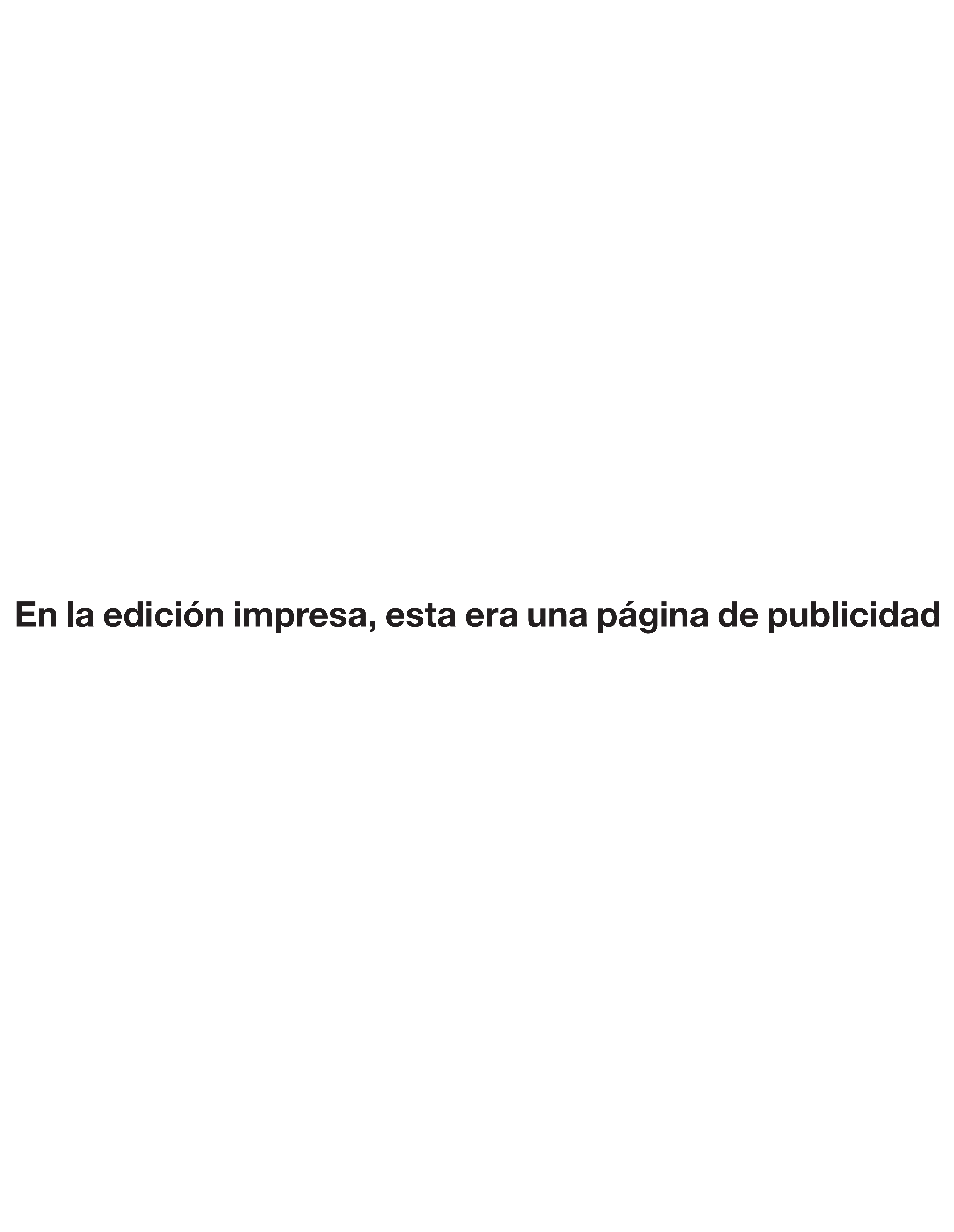


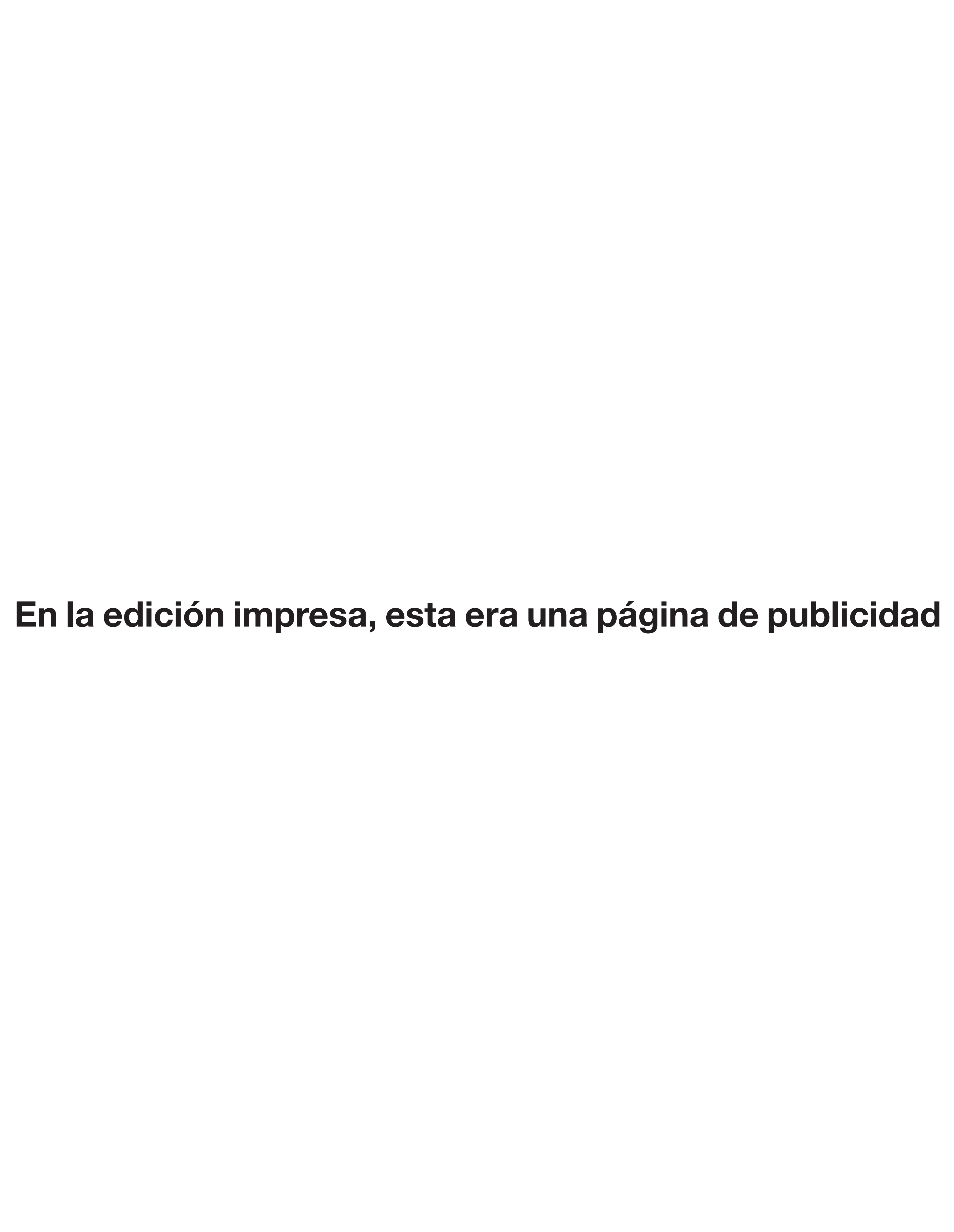
1 La segunda parte de «Battlefield» nos ofrece, entre otras interesantes novedades, la posibilidad de jugar formando parte activa de un grupo de asalto, en distintos roles, o dirigiendo la estrategia de las batallas en el modo Comandante, coordinando los movimientos de los hombres del comando que estés liderando en ese momento.

2 Tres facciones diferentes participan en los combates que pueblan «Battlefield 2»: Estados Unidos, China y la Coalición de Oriente Medio. Esta nueva entrega del juego permite manejar más de 30 vehículos diferentes, entre las tres facciones que protagonizan el juego, así como un máximo de 100 jugadores simultáneos en cada batalla.

3 «Battlefield 2» hace uso de un motor gráfico completamente nuevo, tanto para la representación del mundo 3D en el que se desarrolla la acción como para la simulación física. Un aspecto importante de esta última es que algunas de las armas están diseñadas para maniobras de asalto y ruptura de barreras defensivas, lo que implica necesariamente un alto conocimiento de todas las armas disponibles para poder progresar en el juego.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





HABLANDO CLARO

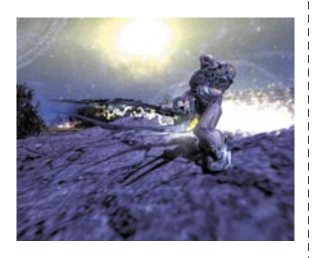


Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Unidos, venceréis



@ Escribo para preguntarle a los desarrolladores cuándo se van a dar cuenta del potencial de los juegos multijugador cooperativos. Los juegos que enfrentan a unos jugadores contra otros están muy bien, pero a mucha gente nos gustaría que se mirara más el aspecto cooperativo. ¿Acaso no sería magnífico un modo cooperativo para «Far Cry»? Pues a ver si se ponen las pilas.

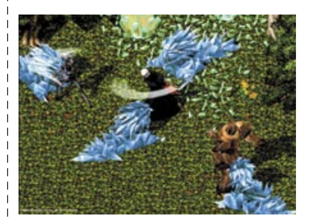
Matt Murdock

Estamos de acuerdo contigo en que la posibilidad de jugar las campañas individuales de los juegos de forma cooperativa con varios amigos es una experiencia apasionante, y quizá el motivo de que no lo veamos más a menudo sea que a las compañías desarrolladoras no les resultará sencillo mantener equilibrada la jugabilidad y la dificultad. En cualquier caso, se trata de una tendencia cada vez más en auge, y no sólo en los juegos de acción, sino también en los de estrategia, como en los inminentes «Ground Control 2» o «Codename Panzers».

Richard… ¿Garfield?

En el número anterior de la revista, en la sección "Elegidos para la gloria" de la Comunidad, algún hereje perpetró un sacrilegio al confundir a nuestro Amo y Señor Lord British, también conocido como Richard Garriott, con un "Traficante de Cromos" como Richard Garfield. Desde la comunidad de jugadores de "Ultima" pedimos que nos sea entregado dicho hereje para poder ajusticiarlo como semejante pecador se merece… ;-D

Albert Aguilera



Efectivamente se trata de una errata, y os podemos asegurar que le daremos un tirón de orejas, aunque quizá nos cueste encontrarle, porque en vista del tratamiento que le tenéis preparado se ha apuntado al Programa de Protección de Testigos del FBI, y ahora regenta una cafetería en Manchuria. Por cierto, que para los que no entiendan la referencia de "Traficante de Cromos", aclararemos que Richard Garfield es el creador del tremendamente popular juego de cartas «Magic: The Gathering».

Puntuaciones redondeadas

@ Os escribo acerca de vuestra forma de puntuar los juegos. Creo que sería más acertado poner notas más globales, como 7, 7'5, ó 9, o como en el colegio, con un "notable" o un "aprobado". Esta forma de puntuar sería más lógica, porque si la nota la ponéis más o menos a ojo, dependiendo a veces de criterios sentimentales o de la sensación que deja el juego, no veo cómo podéis decir que un juego merece un 87, y no un 89, por ejemplo.

Javier Álvarez Lasarte

Todos los sistemas tienen sus ventajas y sus inconvenientes, y el que mencionas presenta el problema de la imprecisión. En todo caso, cualquier nota que otorguemos va a depender siempre de la sensación que nos deje el juego, porque para eso se trata de una crítica. Lo único que podemos asegurarte es que en todo momento intentamos ser lo más objetivos posible, dejando a un lado las preferencias personales de cada uno: si un juego lleva un 87 y otro un 89, sencillamente pensamos que el segundo es mejor que el primero.

Enhorabuena, Codemasters



@ Quisiera dar la enhorabuena a Codemasters por el fabuloso motor gráfico de «Toca 2», que mi querido PIII a 800 MHz puede mover a la perfección. Que los creadores de «Grand Prix 4» vayan aprendiendo… Por cierto, que creo que ya va siendo hora de cambiar la referencia del género.

Juan Manuel Moyano

Humor

por Ventura y Nieto



Carta del mes

¡Muy feliz "Clan-peaños"!



Os escribo en nombre del Clan Templario de «Age of Empires», porque el día 24 de este mes se cumple nuestro 5º Aniversario. Hoy en día somos uno de los clanes más importantes y numerosos del país y posiblemente del mundo; por nuestras filas han pasado mas de 5.000 miembros, con una media constante cercana a los 200 miembros en todo momento, algunos finalistas en la WCG; hemos organizado más de cincuenta torneos y otros tantos concursos… Quiero llamar la atención hacia los clanes y comunidades online, los eternos olvidados, los convidados de piedra, cuando su importancia es vital en el mundo virtual que estamos creando hoy en día.

Genghis Khan CT

Mucha felicidades al Clan Templario de parte de todo el equipo de Micromanía, y ojalá que cumpláis muchos más años fomentando la cooperación y la amistad entre jugadores.



■ **No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.**

Pues ahí quedan tus felicitaciones, a las que nos adherimos porque se trata sin duda de un juego realmente excepcional. Eso sí, no nos parece que los creadores de «Grand Prix 4», un juego que aun hoy en día presenta un realismo insuperado, tengan demasiado que aprender. En lo de la referencia, fíjate, has demostrado tener visión de futuro, ya que este mismo mes entra «Toca Race Driver 2» en nuestro cuadro de honor.

Demasiado difícil…



@ Os escribo acerca de «Far Cry», y es que creo que por momentos la dificultad alcanza niveles absurdos. La apoteosis llega en la fase del volcán, cuando nada mas matar a Krieger sales a un barranco infestado de mutantes que no dudan en achicharrarte, y no hay donde esconderse. Es que te dan hasta los que no puedes ver. Pienso que la dificultad hay que dosificarla, porque si no, te cargas una maravilla como pudo ser (y no fue) «Far Cry». Desde aquí mando un fuerte tirón de orejas a Ubisoft.

Mephisto

Mucho nos tememos que aunque no eres el único que escribes en este sentido, son mayoría los que nos han escrito a lo largo de los últimos meses alabando precisamente el ajustado nivel de dificultad de «Far Cry» y elogiando las bondades de su inteligencia artificial adaptable. En fin, para gustos se inventaron los colores, ¿no?

En pocas palabras

SÍ nos gusta



- Que Sony Online continúe anunciando expansiones para «Everquest», porque son muchos los usuarios del juego que no poseen todavía el equipo necesario para adentrarse en el próximo «Everquest 2».
- Que la industria del software española siga creciendo y consolidándose, con lanzamientos que van desde el reciente «Angel vs Devils» hasta el recién anunciado «Imperial Glory».
- La labor que realizan mes tras mes los clanes de jugadores a favor de la expansión y universalización de los videojuegos.

NO nos gusta



- Que la política de doblaje de videojuegos con actores profesionales, con el último exponente de «Bards Tale 2» y Cary Elwes, no tenga continuidad en nuestro país.
- La pobre relación entre precio y contenido que últimamente vienen ofreciendo algunos juegos.
- Que en el recién concluido E3, la mayoría de las veces que había que presentar un juego con versiones de PC y consola, la versión elegida para enseñar este título haya sido la de consola.



Formidable El recién anunciado regreso de la serie «Empire Earth», un gran clásico de la estrategia en tiempo real.

Lamentable El retraso del esperado «Middle Earth Online» al menos hasta principios del año que viene, ya veremos si no más.

El Buzón
HABLANDO CLARO

Bien por Myst



@ Como seguidor de la serie «Myst» desde hace años, quiero decir que me ha alegrado la noticia que disteis el mes pasado de que está en desarrollo una cuarta entrega. No compensa la cancelación de «Uru Online», pero, ayuda.

Mariano

Siempre es una alegría que una serie añeja demuestre poseer buena salud. Ahora, sólo falta que la nueva entrega demuestre que posee, al menos, la misma calidad de las anteriores.

La Polémica del mes

Pocas nuevas ideas

@ Soy un gran fan de la saga «Need for Speed» y, de hecho, he acabado todos los juegos excepto el primero. Ayer me enteré de que iba a salir «Need For Speed Underground 2», y aunque el último juego no me gustó demasiado porque se me hizo muy corto, me dije: "Bueno, a ver si en la siguiente entrega hacen las cosas un poco mejor y sin tantas prisas…" Pero ahora resulta que, en vez realizar un juego más innovador, me entero de que están preparando más de lo mismo. Y yo me pregunto, señores, ¿cuándo las compañías, o los estudios de programación, van a intentar hacer las cosas bien, para que nos gusten a nosotros, los jugadores de juegos de PC?

Dragomir

Eres libre, por supuesto, de expresar tu opinión, pero hemos de decir que no nos parece muy justo acusar a los creadores de «NFS Underground» de no hacer las cosas al gusto de los jugadores, cuando precisamente su juego ha tenido una enorme aceptación entre el público. En cualquier caso, no te desanimes, pues el desarrollo de su segunda parte dista de estar completado, y hay tiempo más que de sobra para que se introduzcan en ella novedades de todo tipo.

Salvad a Sam y a Max



@ Os escribo, para protestar por la cancelación de «Sam & Max 2», que me parece sencillamente vergonzosa. También quiero felicitar a los responsables del web www.savesamandmax.com, por el trabajo que están realizando tratando de salvar el juego.

Oscar

Sigue coleando la cancelación de «Sam & Max 2», algo, por otra parte, lógico, por ser uno de los juegos más esperados por los fans a las aventuras de todo el mundo. Esperemos, que iniciativas como la que mencionas consigan hacer cambiar de idea a LucasArts.

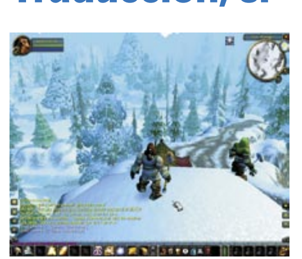
Me rindo…

@ He leído en vuestra revista del mes pasado la noticia de que Nvidia ha presentado la GeForce 6800,y quiero anunciar al mundo en general que yo, personalmente, me rindo; que no puedo soportar ese ritmo de actualizaciones de hardware, que no te obliga a comprar nada, es cierto, pero que tampoco te permite disfrutar de los juegos más actuales durante más de dos meses seguidos. Decidido: me planto.

J.L.

Pues nada, te pondremos entre las "bajas colaterales" de la guerra tecnológica. ;-) Ahora en serio, también puedes pensar que, por el otro lado, los usuarios de PC tenemos el privilegio de acceder, antes que otras plataformas, a la última tecnología en el mercado, y disfrutar de los juegos más realistas…

Traducción, sí



@ Quiero contestarle a Arshies, que en La Polémica del mes pasado afirmaba que a Blizzard no le importa perder a los compradores españoles de «World of Warcraft». Yo, al contrario, creo que somos muchos los jugadores que esperamos con impaciencia la incursión de Blizzard en el mundo de los juegos online persistentes, suficientes al menos como para que a Blizzard le salga rentable traducir el juego.

Jacobo

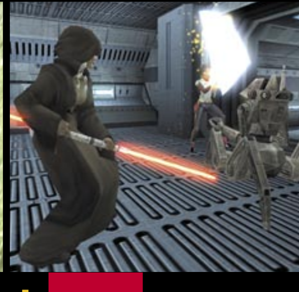
Desde luego, si hemos de juzgar por las cartas que hemos recibido acerca de este tema, lo que parece claro es que la expectación creada alrededor de «World of Warcraft» es especialmente elevada. Consecuencias del "Efecto Blizzard", claro. Con todo, y aunque aún falte para su lanzamiento, esperemos que se decidan a localizar el juego al castellano…

Juegos Pobres

@ Estoy indignado con la política de precios de las compañías. A cabo de comprar «Far Cry» y lo primero que encuentro es una caja de DVDs ¡con cinco CDs! ¡Eso sí que es ahorro! Ahora, eso sí, el juego sigue valiendo 50 euros… Y luego se extrañan de que la gente no compre sus juegos. ¿No sería mejor vender muchos juegos baratos que pocos y caros? O, si mantienen esos precios, al menos que nos den algún incentivo, como la banda sonora, o yo qué sé, algo… No defiendo la piratería, pero a veces me parece totalmente comprensible…

Manuel

Partiendo de que la piratería nunca es justificable, hemos de decir que el de los precios de los juegos es probablemente el tema más sensible de todos los que nos proponéis mes tras mes. Nosotros también esperemos que quejas como ésta consigan cambiar la situación…



Lo mejor… La enorme avalancha de títulos de gran calidad, de todos los géneros y categorías posibles, que hemos podido disfrutar en el recién concluido E3.

Lo peor… El escaso número de nuevas series presentadas en el E3, frente a la ingente cantidad de continuaciones y expansiones anunciadas.

Preguntas sin respuesta

¿Por qué… Sierra sigue sin contar con Al Lowe, el padre de «Larry», para el desarrollo de la próxima entrega de la serie?

¿Cuál… es la causa de la fiebre que de un tiempo a esta parte asalta a los desarrolladores por convertir juegos de ordenador en juegos de mesa («Warcraft», «Civilization»,…) y viceversa ("Magic the Gathering", "Deadlands")?

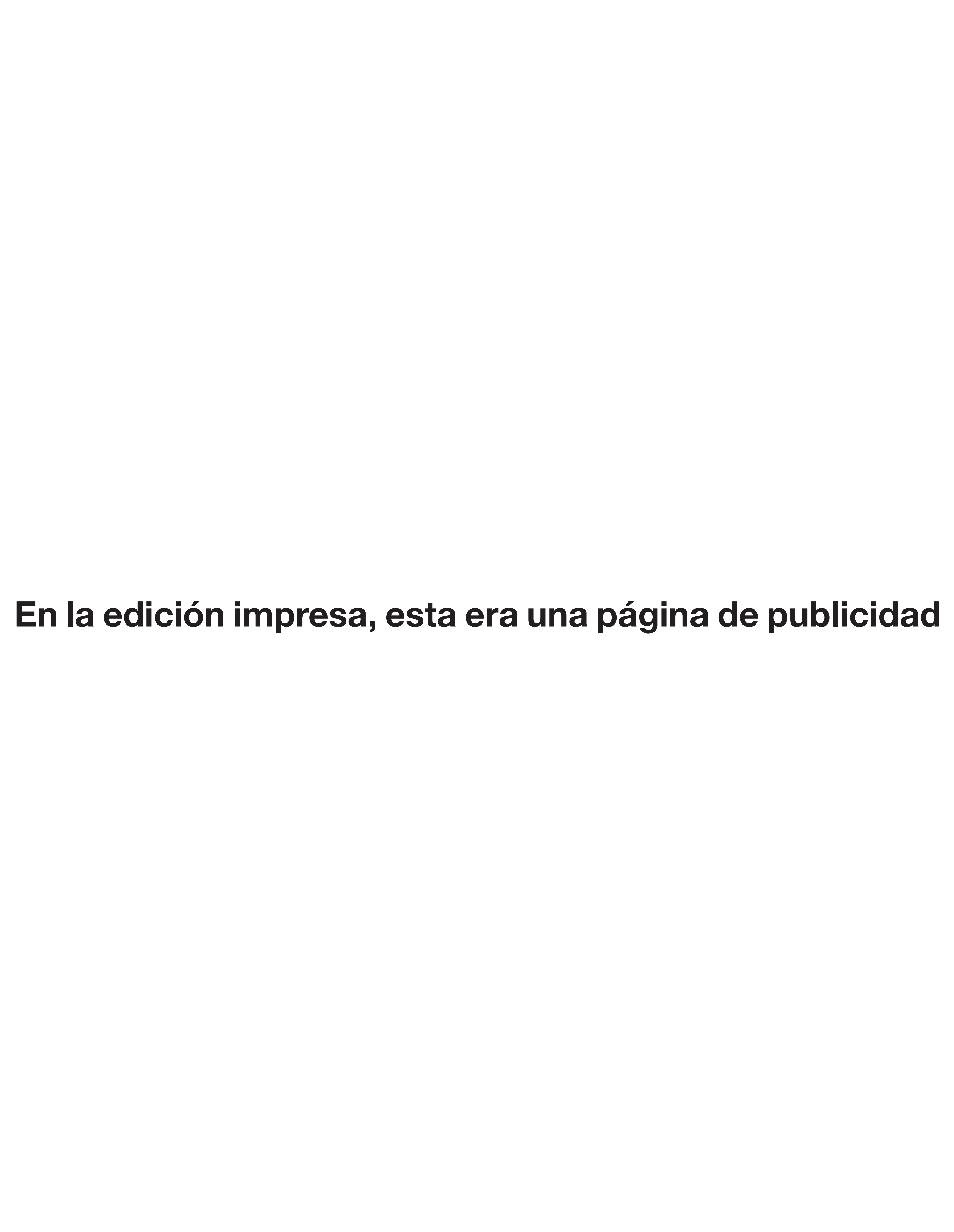
¿Cómo… es que hasta hace unos meses nadie se había dado cuenta de que existe un interés por los modos multijugador cooperativos, y ahora de repente todos los juegos tienen uno?

¿Qué… efecto tendrá sobre los responsables de LucasArts la masiva protesta mundial de los miles de aficionados que reclaman que se retome el desarrollo de «Sam & Max 2»?

¿Cuántos… compradores pujarán por el motor de «Empires: Los Albores de una Nueva Era», ahora que Stainless Steel Studios lo ha puesto a la venta?

¿Cuál… será el próximo proyecto de Id, ahora que «Doom 3» se acerca al final de su desarrollo, anunciado oficialmente para este mismo verano?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y cuéntanos tus razones.

En el punto de mira



UNREAL TOURNAMENT 2004

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 75/94

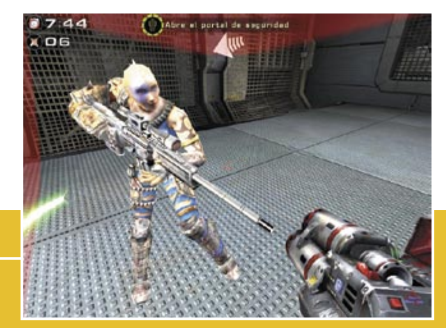
Muy divertido

LA OTRA NOTA: 88

Creo que debería llevar más nota en el apartado individual, porque la inteligencia de los bots es tan alta que, en las partidas individuales, te puedes divertir lo mismo o incluso más que en las de multijugador. **O.L.**

Es cierto que la IA es excepcional, pero considerado como un juego individual, «UT 2004» presenta carencias que reducen en parte su atractivo potencial, y la principal de ellas es que no hay muchos escenarios, por lo que el juego acaba siendo algo repetitivo.

Jacobo Martínez (autor de la review)



EN CONTRA

Más de lo mismo

LA OTRA NOTA: 85

Me gusta mucho el juego, por supuesto, pero tengo la sensación de que es demasiado parecido a la anterior entrega como para merecer tanta nota. Al fin ya al cabo las novedades que tiene son mínimas... **Flo**

Entiendo perfectamente que, en una primera aproximación «UT 2004» no te parezca demasiado novedoso, porque al fin y al cabo, su sistema de juego sigue siendo el mismo en esencia, pero no puedes negar que sí que ofrece novedades y además son en realidad bastante numerosas. La inteligencia artificial mejorada, por ejemplo, potencia hasta extremos bastante elevados el modo de juego individual, y la inclusión de nuevos tipos de juego en el multijugador aumenta un montón la jugabilidad, que si antes era elevada, ahora es sencillamente abrumadora.

Jacobo Martínez (autor de la review)

Painkiller

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

Ni pies, ni cabeza

@ Reconozco que está my bien realizado, y que gráficamente es excepcional, pero, la verdad, toda esa historia que cuenta del cielo y el purgatorio, y las almas y todo eso, me parece bastante cogida por los pelos. Hubiera estado mejor un argumento más elabadorado.

LA OTRA NOTA: 80

Francisco Rojas

Qué duda cabe de que el argumento no es el punto fuerte de este juego, y claro que estamos de acuerdo contigo en que está cogido por los pelos pero no por ello creo que merezca menos nota final: estoy convencido de que no pretende para nada tener el argumento de una película: «Painkiller» es un juego cuya diversión gira alrededor de la acción, pura y dura y sin adornos, por lo que asumiendo esa simplicidad, su jugabilidad es de las más divertidas que hemos tenido entre las manos en los últimos tiempos.

J.Martínez (autor de la review)

Söldner Secret Wars

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Acción frenética

@ Creo que es bastante mejor juego de lo que refleja la nota que le habéis dado en la revista, en especial en el modo multijugador, que a mi parecer es de lo más divertido y está además repleto de opciones y divertidas posibilidades.

LA OTRA NOTA: 88

Creus

Efectivamente, nadie pone en duda que el diseño de «Söldner» posee una enorme calidad, tal y como refleja su nota, pero desgraciadamente padece ciertos problemas que le impiden alcanzar una mayor altura, y que afectan, sobre todo, al apartado técnico. No olvides que los tiempos de carga elevados o los problemas de conexión son asuntos peliagudos en un juego multijugador…

Javier M. (autor de la review)

Pool Paradise

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 80

Demasiado difícil

@ Creo que le habéis dado demasiada nota a este juego que, a mi entender, es demasiado complicado para resultar divertido. Quizás sí, tenga muchas opciones, pero yo llevo varios días dándole a los tacos, ¡y no consigo meter ni una bola!

LA OTRA NOTA: 72

Luis

«Pool Paradise» es un simulador casi perfecto del juego del billar, y alcanza un nivel tecnológico virtualmente insuperable. Su handicap es que, efectivamente, es preciso que conozcas este juego de antemano, ya que las ayudas para los novatos son bastante escasas. Aún así, sigue siendo un gran juego.

F.Delgado (autor de la review)

X-Plane 7.0

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 78

¡A volar!

@ A mi modesto entender, se trata del simulador de vuelo más realista de todos los tiempos, con una física increíble y el mejor editor que jamás se ha incluido en un juego de este género. Por estas razones, creo que merece una mejor nota.

LA OTRA NOTA: 85

Antonio B. G.

Tienes razón en gran parte de lo que dices, pero tampoco podemos olvidar que, ante todo, «X-Plane» es un juego, y no una herramienta de trabajo para ingenieros aeronáuticos, que es lo que parece… Y como juego, no se le pueden pasar por alto sus problemas de interfaz ni que su contenido resulte escaso.

R. Lorente (autor de la review)

Schizm 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Enrevesado

@ Decís que «Schizm 2» es un poco complicado, pero en realidad lo que sucede es que tiene una complejidad de niveles absurdos. No se puede hacer un juego de puzzles en el que la solución hay que encontrarla de casualidad, o consultando una solución.

LA OTRA NOTA: 60

Alex

Efectivamente la dificultad de «Schizm 2» es exagerada, y es una pena, porque por lo demás se trata de una aventura con todos los elementos para triunfar. No creo que llegue hasta el extremo de tener que recurrir a la casualidad, pero estoy de acuerdo contigo en que reduce mucho el atractivo del juego.

J. A. Pascual (autor de la review)

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡MIRA HACIA ARRIBA… Y HACIA ABAJO!

Una de las grandes diferencias entre la nueva aventura del hombre araña y el último juego de «Spider-Man», es la posibilidad de desplazarnos por cualquier parte del escenario. Esta diferencia entre ambos juegos no es meramente decorativa, sino funcional e indispensable para el diseño de «Spider-Man 2». Muchas misiones secundarias, como ayudar a un ciudadano, librarle de un atracador, o hasta recuperar el globo perdido de un niño (como suena), obligan a llevar la acción al nivel del suelo. A partir de este punto, se han añadido multitud de habilidades al protagonista, desde correr por las paredes lateralmente o hacia arriba, hasta saltar de vehículo en vehículo por una calle, mientras perseguimos al criminal, o infinidad de opciones más.





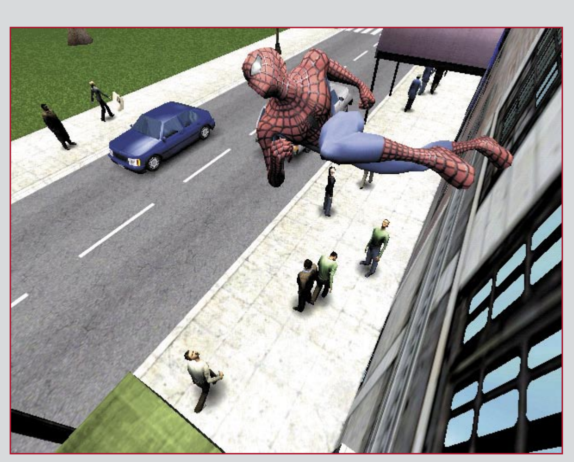
SPIDER MAN 2

Atrapado en la red

Si te gustan los superhéroes y el cine, seguro que te dejarás atrapar por este «Spider-Man 2», que llega al PC antes que a la gran pantalla. ¿Estás a la altura del hombre araña?



«SPIDER-MAN 2» TE METE DE LLENO EN LA PIEL DEL SUPERHÉROE, Y EXPLOTA CON ACIERTO LA LICENCIA DE LA PELÍCULA, SIN RENUNCIAR AL ESPÍRITU DEL CÓMIC ORIGINAL



Los superhéroes están de moda. Y no lo decimos nosotros. Es un hecho. Hollywood lleva años mirando al mundo del cómic para sacar ideas capaces de asombrar en sus mayores producciones a un público ávido de nuevas sensaciones. Así que, para no romperse mucho la cabeza con ideas originales, en la meca del cine han apostado por los personajes más famosos de editoriales como Marvel, y los han adaptado a los nuevos tiempos. El próximo en llegar será, de nuevo, Spider-Man.

UN NUEVO NÉMESIS

Conviene aclarar que «Spider-Man 2», como su antecesor, es un juego de acción que bebe de las fuentes no sólo de la película, aunque la toma como referencia inmediata, sino también del cómic. La trama del juego refleja los momentos cumbre del film, y toma apartados muy concretos del mismo para desarrollar su trama, pero no sigue el guión a pie juntillas, punto por punto.

Pero algo sí está claro, como que muchas fases del juego se basan directamente en la película, y que el gran Némesis de Spider-Man en este nuevo juego es el mismo que el de la película: Octopus.

Los seguidores de Spider-Man en cómic conocerán bien a este peculiar personaje; un científico que implanta en su cuerpo cuatro enormes brazos mecánicos que le proporcionan habilidades y fuerza sobrehumanas, lo que combinado con su brillante cerebro hace de él un adversario formidable para nuestro héroe. Evidentemente, las historias originales en cómic y cine sobre el origen de Octopus difieren ligeramente, pero la esencia se mantiene, como en su paso al universo del ordenador.

Pero mencionábamos antes el cómic también ►►

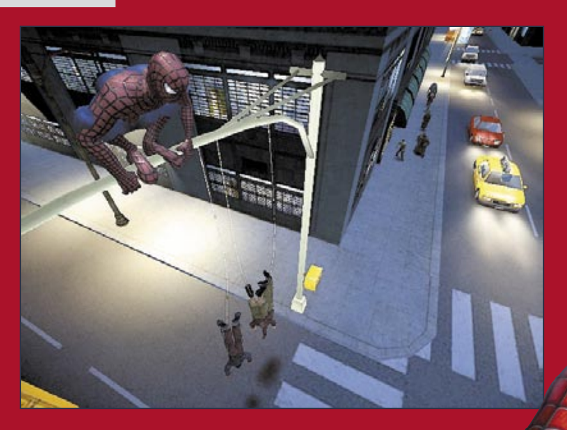
Primera impresión


SÍ nos gusta

- La libertad de acción, para recorrer la ciudad por arriba y por abajo.
- Los nuevos movimientos y golpes, que potencian la jugabilidad.
- Poder seguir la trama principal o desviarnos en misiones secundarias.
- La inclusión de los momentos cumbres de la película en el guión del juego.
- La aparición de enemigos del cómic, y no sólo de la película.

NO nos gusta

- Controlar todas las acciones con el teclado es difícil.
- Presumiblemente, necesitará un equipo bastante potente para funcionar a tope.
- La dificultad a veces se dispara.







¡ATRAPA AL DELINCUENTE!

Siempre lo hemos visto en los cómics. Y desde que se estrenó "Spider-Man" también lo hemos visto en el cine. Una característica del hombre araña al enfrentarse a delincuentes comunes es hacer uso de su habilidad con las redes para dejar atrapados a los criminales, y servírselos en bandeja a la policía. Pues ahora también lo podrás ver en tu PC. Esta técnica ahora se puede utilizar en casi cualquier lugar, y sobre un número de enemigos indeterminado –o con la única limitación de nuestras habilidades en el combate contra grupos–. Se trata de un apartado que aporta más y mejor ambientación, al resultar tremendamente característica del personaje, y potencia la jugabilidad de manera considerable.

►► como referencia en lo que será «Spider-Man 2» en PC. ¿Por qué? Como en el juego anterior, y dado que es prácticamente imposible trasvasar, tal cual, el guión de la película al ordenador, los creadores de «Spider-Man 2» han echado mano de algunos enemigos carismáticos del hombre araña en el mundo del cómic, y los han metido de lleno en la trama principal que, finalmente, nos conduce en el juego a enfrentarnos a Octopus. Algunos de estos nombres serán inmediatamente conocidos por los lectores del cómic: Rhino, Misterio o Black Cat se darán cita en el nuevo juego de Spider-Man, para hacer del mismo un digno heredero de su antecesor.

RECREA ALGUNOS DE LOS MOMENTOS CUMBRE DE LA PELÍCULA, PERO TAMBIÉN APORTA NUMEROSOS PUNTOS DE ORIGINALIDAD EN SU TRAMA

MÁS SPIDER-MAN QUE NUNCA

Hablando de juegos de acción, de superhéroes y de Spider-Man, ¿qué se puede esperar de este nuevo título, que no se hubiera ya visto en el original? Pues, en pocas palabras, casi todo. Para empezar, se han mejorado, aumentado y diversificado movimientos y animaciones. Se han multiplicado los golpes y combos del protagonista. La interacción con el entorno ha subido además muchos enteros.
Por ejemplo, en «Spider-Man 2» nos podemos mover con total libertad por todo el escenario. Del suelo a lo más alto de los rascacielos. Podemos saltar sobre coches, mástiles, farolas… Podemos dejar a los enemigos colgando de una red de cualquier punto de la ciudad, podemos combatir contra varios simultáneamente, usando las redes. También es posible correr por superficies verticales, colgarse de elementos móviles, como trenes o helicópteros. Y, además, el

LOS COMBATES CONTRA DISTINTOS ENEMIGOS OBLIGAN A DOMINAR VARIAS TÁCTICAS Y ESTRATEGIAS. NO TODO SE REDUCE A GOLPEAR O LANZAR REDES DE CUALQUIER MODO

EL PODER DE LA ARAÑA





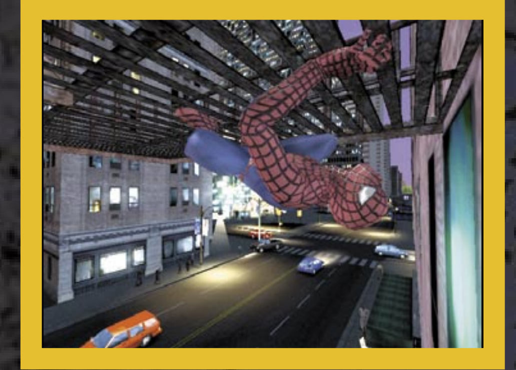
Hasta un total de 50 golpes y combos diferentes se han diseñado en «Spider-Man 2» para hacernos sentir, más que nunca, en la piel del hombre araña.
Por un lado nos topamos con los ataques donde las redes juegan un papel decisivo: cegar al enemigo, capturar varios enemigos, desarmarlos… Por otro, tenemos los ataques verticales. Gracias a estos movimientos, podemos elevar a los enemigos en el aire y golpearlos en una posición que les deja en desventaja. También se han potenciado las esquivas y las contras. Bloqueando ataques y usando la propia fuerza del enemigo en nuestro favor. Pero, además, se ha procurado hacer hincapié en las distintas tácticas y estrategias según el tipo de enemigo que tengamos delante. Un desafío más a las habilidades propias del superhéroe.



Enemigos por doquier se enfrentarán sin piedad al alter ego de Peter Parker.



Hata 50 tipos de ataques puede llegar a dominar nuestro héroe.



La libertad de acción es total y permite moverse a Spidey por todas partes

diseño de la acción se ha estructurado de forma que no atienda únicamente al guión principal, sino que se divide en varias tramas secundarias.

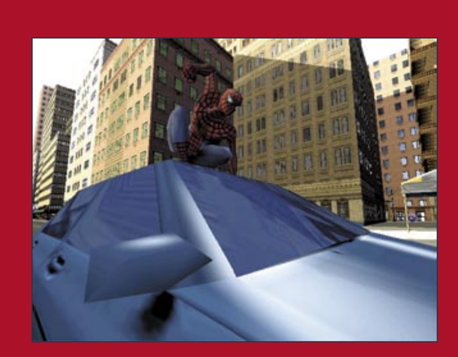
UN HÉROE PARA TODOS

Las misiones secundarias forman uno de los puntos fuertes en el nuevo «Spider-Man». Son pequeñas misiones diseñadas como un añadido al juego que se desarrollan en todo momento y muy diferente lugar, y cuyos objetivos son de lo más variado: desde evitar un atraco a ayudar a un ciudadano en algo que puede parecer nimio, pero que reportará interesantes recompensas al protagonista.

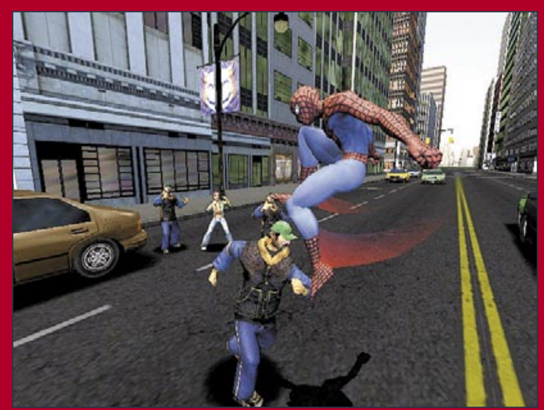
Estas misiones no modificarán, de modo alguno, los objetivos principales del juego ni el curso de la trama, pero si se cumplen, nos darán unos bonus que harán mejorar algunas de las habilidades de Spidey, de modo que cuando nos veamos las caras con alguno de los enemigos más formidables del juego, lo hagamos en condiciones óptimas, o cuando menos mejores que si no hemos acumulado experiencia.
Se trata de un diseño muy típico de los juegos de rol, y algo de eso hay también en este nuevo «Spider-Man 2», que ha procurado mejorar todo lo que se podía ver en el juego anterior, además de incluir montones de novedades, en cantidad y calidad. ►►

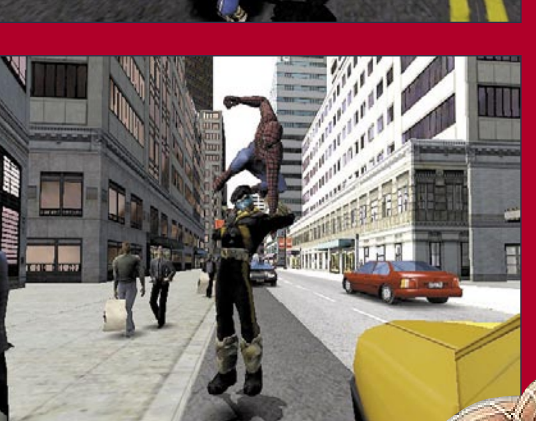
EL BALLET DE LA ARAÑA

El simple desplazamiento del protagonista por la ciudad de Nueva York ya constituye un nuevo desafío en «Spider-Man 2». Una amplia gama de nuevos movimientos se han incluido en el diseño del juego. Spidey puede usar farolas, mástiles y paredes para realizar acrobacias y correr en superficies verticales. Nos encontramos también con una potenciación del uso de las redes. Nuestro personaje podrá utilizar objetos en movimiento, como helicópteros, para colgarse de ellos y desplazarse por el escenario. También podrás usar una red en cada mano, de forma simultánea, para alcanzar objetivos que requieran balancearse para conseguir un mayor impulso. Los diseñadores de «Spider-Man 2» también han procurado recrear determinadas zonas características de Nueva York para sacar el mayor partido posible a todos estos nuevos movimientos.









¡TÚ ELIGES EL CAMINO!

«Spider-Man 2» no es un juego de acción al uso. Un apartado, poco usual en el género, pero muy atractivo, se ha incluido en el diseño de la acción para aportar una variedad considerable de opciones, a disposición del jugador. Numerosas "minimisiones" o misiones secundarias, se intercalan en la trama principal, dejando al jugador la elección de completarlas o ignorarlas. El guión principal no se ve afectado por esta decisión, pero las habilidades del protagonista sí. Nos explicamos.
La captura de un delincuente de poca monta, o la ayuda a un ciudadano no varían el desarrollo de la trama, pero al cumplir una de estas misiones Spider-Man obtiene puntos que mejoran habilidades del personaje. A la larga, es algo que favorece los posteriores enfrentamientos con los enemigos de gran calibre. Es posible compensar el menor potencial en las habilidades de Spidey con la habilidad con que cada uno contemos pero, en la práctica, toda la ayuda que se nos brinde, nunca vendrá mal.

LA LIBERTAD DE ACCIÓN ES TOTAL. SE PUEDE RECORRER CASI POR COMPLETO NUEVA YORK, DESDE EL SUELO HASTA EL MÁS ALTO RASCACIELOS



Spidey puede ahora engancharse a objetos en movimiento, como trenes o helicópteros.



Podrás recorrer los escenarios de cabo a rabo, incluyendo muchos interiores de edificios.

▸▸TECNOLOGÍA PUNTA

Para hacer de «Spider-Man 2» un espectáculo en el PC a la altura de la película en que se inspira, sus creadores han tenido que echar mano de una serie de mejoras en tecnología, que afectan a la jugabilidad. ¿Significa esto que el juego necesitará de un equipo muy potente? Pues es una posibilidad. Recordemos que ya el juego anterior comenzó a exprimir las tarjetas gráficas que incorporaban T&L por hardware como un requisito básico. Pero, aún no se ha confirmado nada al respecto.
Lo que sí se sabe es que se ha desarrollado un nuevo sistema de simulación física, de modo que la nueva panoplia de golpes y movimientos se vean condicionados por el mismo. Por ejemplo, para atrapar enemigos con la red, golpearlos en el aire, colgarnos de los helicópteros, etc. la física se pone a prueba en el juego, de modo que podemos llevar a cabo espectaculares movimientos acrobáticos y que redundan no sólo en el apartado puramente visual, sino en la misma jugabilidad.
Los diseñadores del juego, además, no han dejado pasar la oportunidad de usar algunas escenas de la película para incluirlas en el juego, lo que hace que éste tenga un mayor nexo con el film, pese a sus diferencias en el desarrollo de la acción. «Spider-Man 2» se perfila así como uno de los juegos de acción más interesantes del verano. Si te gusta el hombre araña, no podrás dejar pasar de largo esta oportunidad.

F.D.L.

LA

DE LA GRAN PANTALLA A TU PC

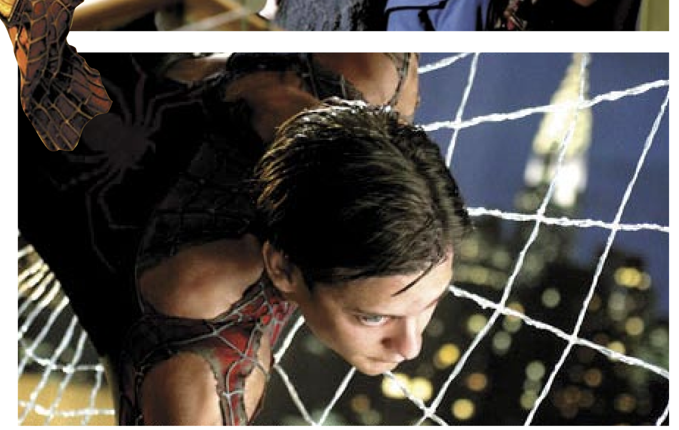
Muchos aspectos de la trama de «Spider-Man 2» serán un secreto hasta el estreno de la película, pero el grueso de la trama ya se ha dado a conocer por la productora. Un gran nuevo enemigo, el doctor Octopus, su amor imposible por Mary Jane, sus amistades, su trabajo en el Daily Bugle… los grandes trazos del cómic rodean la nueva ventura de Spider-Man, aunque algunos conflictos originales y un mayor peso de los conflictos emocionales se dan cita en esta espectacular producción.

EL HÉROE



Tobey Maguire repite en el papel de Peter Parker /Spider-Man, aunque en esta nueva película se ve enfrentado a sus propios demonios, además de a los enemigso que ansían su destrucción sobre otras consideraciones. El terrible peso de ser Spider-Man, su incuestionable amor por Mary Jane (Kisten Dunst), su amistad con Harry Osborn, le llevan en la película a considerar la opción de abandonar su alter ego y dejar de ser Spider-Man. ¿Cómo acabará la historia?

PELÍCULA











EL VILLANO



El gran archienemigo de Spider-Man en la nueva película es el doctor Octopus, uno de los míticos rivales del héroe en el cómic, encarnado por el actor Alfred Molina. Octopus es un científico que ha desarrollado un sistema de brazos mecánicos conectado a su cuerpo. Gracias a ellos puede llevar a cabo acciones sobrehumanas. Su enemistad con Spider-Man se debe a… bueno, mejor dejamos que lo descubras en la película. Lo que sí te diremos es que, en un momento dado, se alía con Harry Osborn jr., el hijo del duende verde, que sigue ansiando venganza por la muerte de su padre, culpando al hombre araña de la misma.







Driv3r

El veloz brazo de la ley

Hace cinco años que Tanner, el duro poli de «Driver», no aparecía por el PC. Pero las mafias no descansan y quieren volver a meterse en tu ordenador para traficar con coches de lujo robados. ¿Vas a permitir que esto pase?

Primera impresión

SÍ nos gusta

- Poder conducir más de sesenta vehículos de todo tipo.
- La excepcional ambientación y el fenomenal guión.
- La simulación física es brillante.
- Muchas escenas están presentadas con una estética de cine insuperable.
- La inclusión de un editor para crear todo tipo de escenas de persecuciones.

NO nos gusta

- Una vez más, no hay multijugador.
- Algunos diseños en el control han sido pensados con las consolas en mente, y su adaptación al PC no es todo lo brillante que se puede esperar.

PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular aproximación a la velocidad, y dotado de un gran guión.



BUENO REGULAR MALO

La aparición continuada de juegos donde la velocidad y la acción se dan la mano, ha venido siendo una constante en el prolífico universo de las consolas en los últimos años. Pero en PC, asombrosamente, nos hemos tenido que conformar durante este tiempo con las adaptaciones correspondientes de juegos como los de la serie «GTA» que, para más inri, nació como un título de PC.

Pero, como se suele decir, más vale tarde que nunca, así que aplaudamos que la tercera parte de «Driver» –tras una segunda que, ¡otra vez!, nos fue negada en PC– está a punto de ver la luz. Un proyecto que se convierte, casi, en una película interactiva, donde guión, ambientación, tecnología y jugabilidad se dan la mano para crear un título realmente atractivo, jugable y que te engancha al ordenador, como muy pocos.

Poli de incógnito

Tanner es un miembro de la policía secreta. Experto en mafias y crimen organizado, goza de gran experiencia en asuntos "sucios", de esos que no suelen salir a la luz pública, y para los que un agente de la ley goza de una cierta impunidad en sus movimientos con el hampa y sus decisiones.

Miami es el hogar de Tanner, y justo allí, se ha empezado a vislumbrar el origen de una organización de tráfico de coches de lujo robados, que a través de diversas paradas en Europa tienen su destino final en Rusia.

Para intentar desmantelar el lucrativo negocio, Tanner ha de infiltrarse en la organización que controla el robo y venta de estos vehículos. Para ello, ha de demostrar ser un tipo duro, el más duro si cabe, capaz de llevar adelante cualquier encargo –desde robar, hasta eliminar competidores, si llega el caso–, así como de estar dotado de especiales habilidades al volante, que le permitan salir indemne en una persecución, ya sea con la policía o con cualquier miembro de una banda rival, sin deteriorar la mercancía, por supuesto.



¿Sabías que...

… el simulador de física empezó a diseñarse para una tercera parte de la serie cuando «Driver 2» vio la luz, es decir, hace cinco años?

De viaje por el mundo

Las diferentes misiones que se abordan en «Driv3r» siempre van precedidas o seguidas de escenas cinemáticas de una calidad visual enorme, que nos ponen

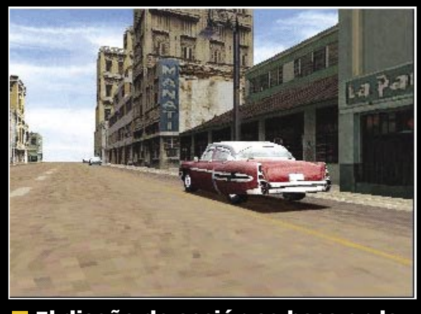
■ Persecuciones espectaculares a toda velocidad, en vehículos de todo tipo, forman uno de los componentes fundamentales en «Driv3r».

■ Una vez localizado el objetivo, Tanner deberá hacer uso de sus armas para detener al personaje en cuestión.

■ La acción de «Driv3r» se vuelve aún más espectacular cuando las persecuciones son en moto.

en antecedentes de los objetivos a cumplir, o nos informan a la perfección del desarrollo de la historia en cada momento.
Casi como en una película, los personajes se relacionan entre sí, aparecen los anhelados deseos, las traiciones, las sospechas o las conspiraciones de las que Tanner forma parte activa.
Una vez conocidos los objetivos de cada misión, nos ponemos rápidamente manos a la obra. Muchas veces tendremos que robar coches y salir huyendo. Otras, interceptar a un peligroso mafioso, algunas se reducen a competiciones o pruebas en las que demostrar nuestra pericia al volante...
Todo ello nos permitirá ganarnos el respeto y la confianza de nuestros "jefes" mafiosos, que nos irán asignando nuevas misiones, poco a poco.
Todas ellas se desarrollan en escenarios muy atractivos y exóticos. La ambientación viene dada en ellos, sobre todo, por el realis- ►►

A qué se parece...



■ El diseño de acción se basa en la idea original desarrollada por el título que inició la serie, «Driver».



■ Muchos escenarios, como Miami, o algunas fases del juego nos recuerdan a «GTA Vice City».



Accidentes, disparos, explosiones… Acción sin límite, misión tras misión, conforman más una película interactiva que un simple juego.

ES UNO DE ESOS JUEGOS DONDE DIVERSOS GÉNEROS SE MEZCLAN A LA PERFECCIÓN, Y EL GUIÓN ES UN PILAR BÁSICO

mo extremo. De Miami a Estambul, de Niza a Rusia... Durante semanas, en Reflections estuvieron viajando y capturando imágenes y vídeos de estos lugares, para luego recrearlos en el juego con el máximo detalle. Y no es algo sólo estético.

La conducción a gran velocidad varía de un escenario a otro enormemente ajustándose a la vida real. Las callejuelas estrechas de Niza o Estambul, no tienen nada que ver con las grandes avenidas de Miami. Y las habilidades a desarrollar para conducir por ellas con destreza, tampoco.

Conduce, dispara, golpea

Imagina películas que han pasado a ser consideradas clásicas y que tengan algo que ver con una trama policíaca, y donde los coches tengan especial protagonismo: "Bullit", "French Connection", "The Italian Job", "Ronin"... Eso es lo que reproduce, misión a misión, «Driv3r». Pero, además, con un realismo extremo en todos sus apartados.

Uno de los más llamativos es que no todo se reduce a coches. Motos, lanchas... hasta camiones se pueden pilotar en «Driv3r», según las condiciones de la misión. Y el número total de vehículos es realmente impresionante, ya que llega hasta sesenta, cada uno con sus características únicas de conducción y comportamiento físico.

Ciertos detalles de diseño, además, revisten una especial importancia para potenciar la espectacularidad visual, y el realismo de la acción. En una persecución, por ejemplo, podemos utilizar determinados controles para activar cámaras especiales que, según el escenario, los ángulos marcados por el trazado del circuito, etc. muestran una perspectiva totalmente cinematográfica de la acción. Saltos, trompos, golpes, etc. vistos como si estuviéramos en el cine. Si recuerdas, algo parecido pasaba en «NFS Underground», aunque en el juego de EA esto se produce de forma automática, mientras que en «Driv3r» tú tendrás el control total de estas acciones.

Este aspecto visual, de corte "peliculero", se potencia además en el juego por otro lado, ya que «Driv3r» incluye un editor de secuencias, para crear vídeos de lo más espectacular, donde podrás demostrar tus habilidades al volante delante de tus amigos, así como tu talento como editor de películas, con montajes trepidantes y atractivos visualmente.



La inclusión de un editor de secuencias permite crear vídeos de espectaculares persecuciones.



Un aspecto sobre el que se ha trabajado duramente es la ambientación de los distintos escenarios.

Toda una película

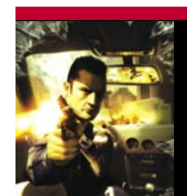




EL RICO ARGUMENTO de «Driv3r» se desgrana, misión tras misión, en una serie de secuencias de vídeo donde una película generada por ordenador nos permite conocer a los distintos personajes de la historia. Ello contribuye, además, a realzar el componente cinematográfico del juego, muy cuidado en todo momento.

ACTORES DE HOLLYWOOD tan conocidos como Ving Rhames o Michael Madsen dan vida, en la versión original, a estos personajes doblando su voz. Es tan sólo un indicativo de que Reflections ha pretendido crear toda una película interactiva, que reconoce su origen en secuencias de películas como las persecuciones de "French Connection" o "Bullit". Incluso, la fase de Niza se inspira en la persecución que tenía lugar en la más reciente "Ronin".

¿Sabías que...



… en la versión original del juego, las voces de los personajes han sido dobladas por actores como Ving Rhames, Michelle Rodriguez o Mickey Rourke?

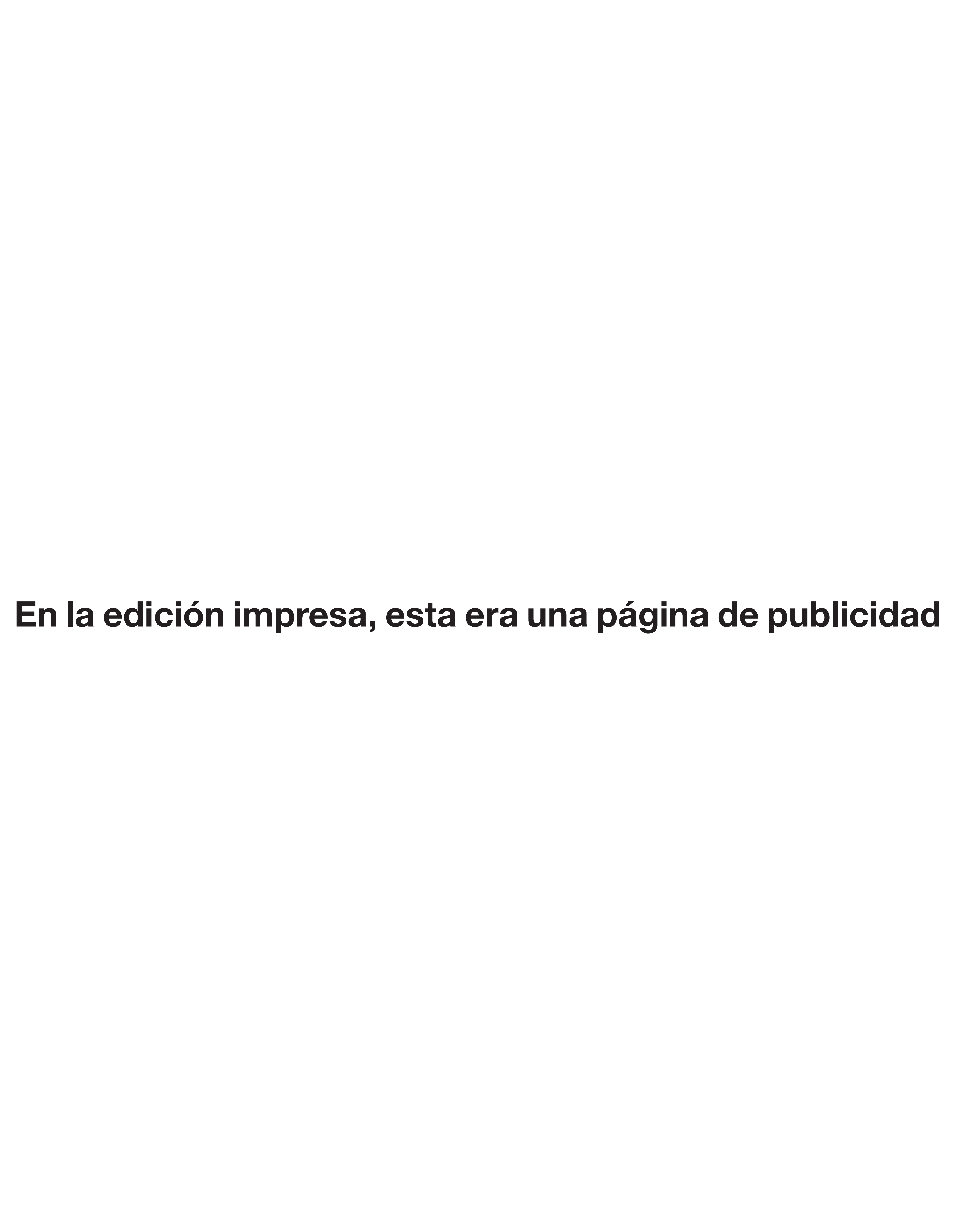
Tecnología punta

Conseguir todo esto para un juego concebido como mezcla de acción, aventura, velocidad y simulación no es sencillo. Y por eso, Reflections ha trabajado desde la finalización de «Driver 2», para PS2, en una tecnología capaz de exprimir al máximo cualquier hardware, y conseguir resultados excelsos en aspectos como la simulación física. No pienses por ello que «Driv3r» es un simulador, pero también es cierto que exige del jugador mucho más que un sencillo arcade para explotar todas sus posibilidades.

Quizá sea significativo lo que dice Martin Edmonson, su responsable máximo, sobre el juego, y es que se ha tratado de unir lo más vanguardista en tecnología gráfica y de simulación física, con el guión y la diversión que, sobre todo, eran las principales características del «Driver» original. A veces, es recomendable volver la vista atrás para darse cuenta de que las buenas ideas, en los juegos, no pasan de moda.

F.D.L.

- En preparación: **PC, Xbox, PS2**
- Estudios/Compañía: **REFLECTIONS/ATARI**
- Género: **ACCIÓN/VELOCIDAD**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **JULIO 2004**
- Página web: ***www.atari.com/driv3r***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Shadow OPS Red Mercury

Terrorismo nuclear

Pues no. Tom Clancy no tiene la exclusiva de argumentos de política, ficción y terrorismo, aunque los ingredientes de este juego de acción parecen sacados de una de sus novelas: espías, militares de elite, terroristas y amenazas nucleares…

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La tremenda intensidad de la acción.
- La variedad de ambientes y escenarios que se proponen.
- Las misiones ofrecen objetivos muy variados.
- El sonido envolvente es capaz de ponerte el vello de punta.
- Variedad y buen diseño de las distintas modalidades multijugador.

NO nos gusta

- Da la impresión de que el motor gráfico de «Unreal» podía dar más de sí en muchas ocasiones.
- Los combates en algunas fases son excesivamente caóticos y confusos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy atractivo y sólido en su conjunto. Acción cinematográfica.

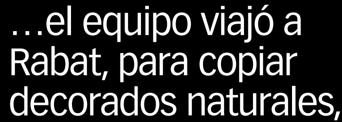
BUENO REGULAR MALO

Pues sí, lo dicho aquí arriba, es tal cual. En cuanto uno empieza a descubrir el complejo argumento de «Shadow Ops: Red Mercury», y los ingredientes que mezcla en su historia, lo menos que se espera es que le digan que el nombre del protagonista es Jack Ryan, pero el polifacético y heroico espía creado por la mente de Tom Clancy no tiene cabida en esta historia. Aquí el protagonista eres tú, soldado de elite de la Delta Force, y reclutado por la NSA para acabar como sea con una amenaza terrorista de las más temibles, donde un ingenio nuclear tiene un papel demasiado importante. ¡Qué duro es esto de salvar, otra vez, al mundo!

En busca de la bomba

La historia de «Shadow Ops» nos cuenta como una agente doble rusa descubre información clasificada "top secret" sobre algo llamado "Red Mercury" –mercurio rojo–, una sustancia que se puede usar como acelerador nuclear en una bomba. En ese momento la NSA reclama los servicios de la Delta Force, fuerza de elite del ejército americano, especializada en acciones terroristas y operaciones especiales, y de la que somos miembros, para investigar los hechos y capturar a un terrorista que, presuntamente, intenta realizar un atentado nuclear en algún lugar del globo. Nuestro interesante periplo nos lleva a viajar por todo el mundo intentando acabar con las fuerzas que protegen a este enemigo, un terrorista checheno que se ha hecho con la citada bomba. En este trayecto visitaremos países de la antigua Unión Soviética, los Balcanes, Oriente Medio, Africa y Europa. Y en todos estos escenarios, integrados en nuestro escuadrón de soldados, viviremos momentos de pura e intensa acción que no nos darán un momento de respiro, desde el primer minuto de juego.

¿Sabías que...



…el equipo viajó a Rabat, para copiar decorados naturales, que se usaron para diseñar los escenarios de Siria, en el juego?

Sin aliento

Lo que los diseñadores de «Shadow Ops: Red Mercury» pretenden con el juego es meternos en una vorágine de acción tal, que en muchas ocasiones actuemos casi sin

Fuerzas militares de elite se ponen a nuestro lado, o en contra, en distintos momento del juego.

La IA condiciona el comportamiento enemigo y el de nuestro escuadrón.

El diseño de acción basa parte de su potencial en utilizar el entorno en todo momento.

pensar, metiéndonos de lleno en situaciones donde la adrenalina se desboca de forma constante. Así ocurre, nada más comenzar el juego, y es algo plenamente intencionado.

Los chicos de Zombie lo describen de un modo muy gráfico y tomando un referente cinematográfico que les ha inspirado para crear el juego. Según afirman, su objetivo es alcanzar un nivel de inmersión similar a como si se estuviera metido en la película "Black Hawk Derribado" –no viendo la película, sino dentro de la película–, y el primer nivel del juego es tan intenso que quieren hacernos pensar que si toda la acción que se desborda en los primeros cinco minutos es tan salvaje, tendamos a imaginar auténticas locuras para el resto del juego.

A lo largo de las más de veinte fases que componen «Shadow Ops», su intención es dejarnos sin aliento, con un diseño de acción que nos sumerja en un caos ►►

A qué se parece...



El realismo de la acción se inspira directamente en el diseño de «Black Hawk Derribado».



La ambientación y el trasfondo del argumento lo emparejan con títulos del corte de «Ghost Recon».


Los escenarios de las fases de la selva del Congo se han inspirado en fotografías tomadas en... ¡Hawai!

LA ACCIÓN TIENE UNA CLARA REFERENCIA DEL CINE, QUE AFECTA A APARTADOS COMO GUIÓN O EFECTOS SONOROS

continuo, con batallas urbanas, en junglas, estepas, desiertos y en cualquier escenario imaginable en el que se pueda desencadenar un conflicto armado.

Dentro del combate

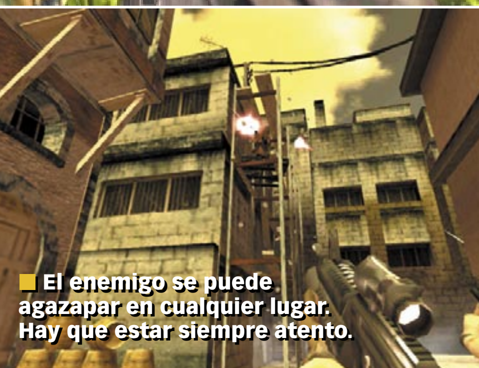
«Shadow Ops», pues, es acción pura. No es el típico juego donde impera la ambientación creada por el escenario. La acción es la que genera el ambiente de tensión constante.

Para ello, el diseño se inspira en movimientos ininterrumpidos de cobertura, apoyo entre los miembros del escuadrón Delta Force, disparos por doquier, saltos del jugador de un posición a otra, lanzar ráfagas, esconderse tras objetos del escenario, disparar y correr. Casi como si estuviéramos asistiendo a un entrenamiento intensivo de tácticas de guerra moderna. ¡Bang, bang, bang! Todo sin parar, sin pensar, sin dejar de movernos y disparar.

Toda esta acción se ve potenciada gracias, entre otras muchas cosas, a un uso espléndido del sonido. Y ya que el referente de Zombie para diseñar el juego viene de una película como "Black Hawk Derribado" –y algunas misiones en especial, como las de Siria, así lo atestiguan de forma más que evidente– uno de sus objetivos ha sido también meternos completamente dentro de una película a través del apartado de audio.

Para ello, el juego utiliza de manera espléndida el sonido envolvente –incluyendo Dolby 5.1–, que se convierte en una poderosa herramienta del propio diseño. Oír las balas zumbar por todos lados, explosiones, escenarios que se derrumban, y saber por qué lado llegan los ataques del enemigo, es una sensación que realmente pone los pelos de punta.


Algunos combates parecen sacados de una película de acción bélica.


El enemigo se puede agazapar en cualquier lugar. Hay que estar siempre atento.

Un juego de cine

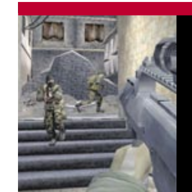




LA INSPIRACIÓN CINEMATOGRÁFICA en «Shadow Ops» es evidente, y hasta ensalzada por el propio equipo de desarrollo. Su referente más inmediato en la gran pantalla, según afirma Mark Long, directivo de Zombie Studios, es "Black Hawk Derribado", a la que han intentado imitar en algunas fases del juego.

ESCENARIOS, VEHÍCULOS Y DISEÑOS de combate se basan, en las fases que se desarrollan en Siria, en lo que se podía ver en la película de Ridley Scott. Pero, además de la estética, Zombie ha echado mano de Hollywood para trabajar en otros apartados del juego; su guión, por ejemplo. O el diseño de efectos sonoros, realizado por Soundelux, estudios que trabajaron en películas como "Los Ángeles de Charlie 2" o "Kill Bill".

¿Sabías que...



…el guión ha sido escrito por un equipo de profesionales de Hollywood, que el equipo contrató para dar al juego una perspectiva cinematográfica?

El soporte de «Unreal»

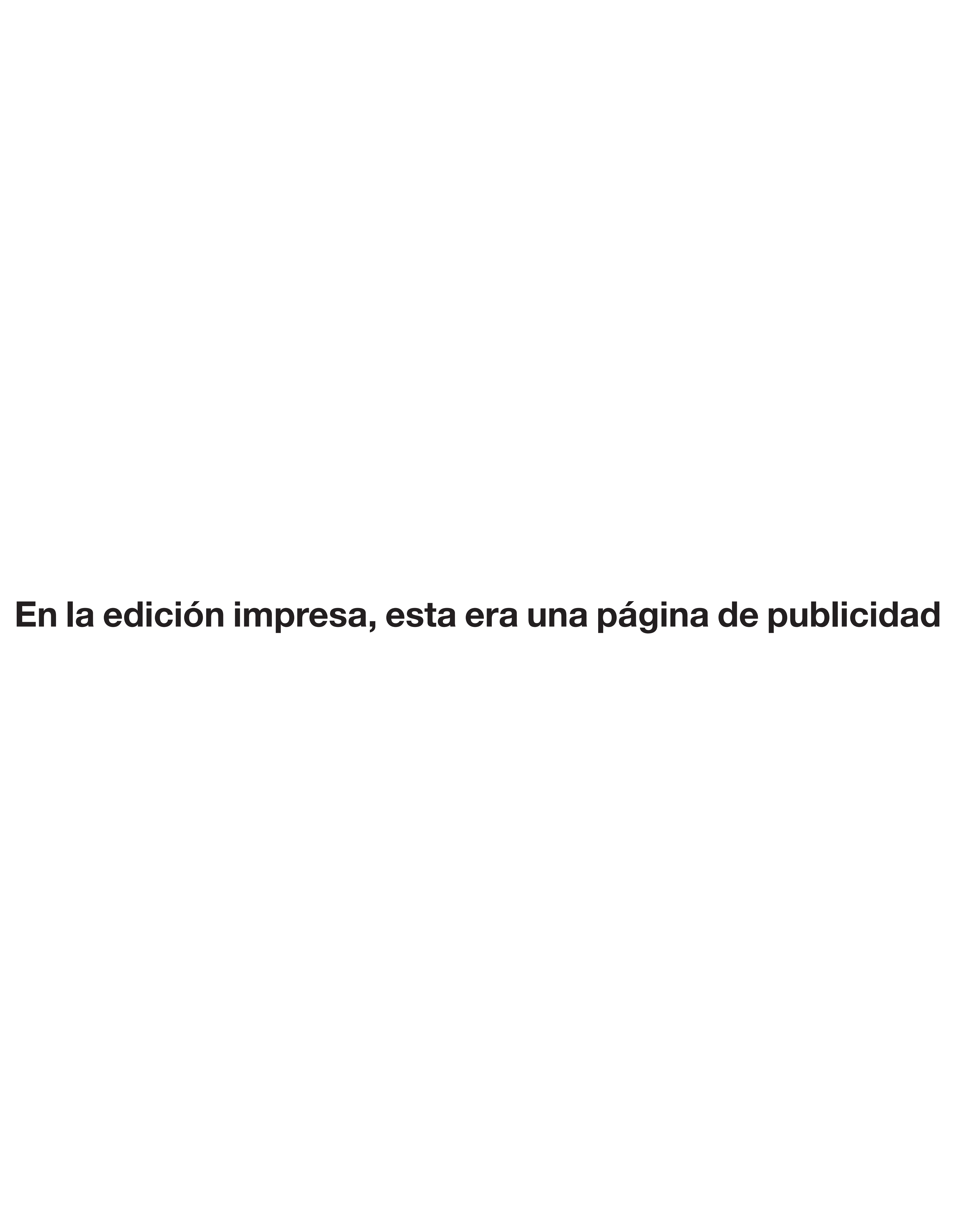
Para crear todo esto, Zombie ha contado con la última versión del potente motor 3D "Unreal Engine" que, pese a todo, nos da que aún se puede explotar mucho más. Sobre todo, en lo que se refiere al uso de efectos especiales basados en DirectX 9 –relieves, proyección de sombras y luces, etc.–, para potenciar un mayor realismo del escenario. Aunque el conjunto respira buenas vibraciones, en general, parece que en algunos escenarios el detalle visual se pierde en favor del efecto especial: partículas, fluidos, humo, etc. que, eso sí, aportan un importante empujón a la ambientación global. Quizá el hecho de estarse desarrollando también para consolas, donde el factor visual está mucho más limitado que en la potencia en bruto del PC, sea un factor a tener en cuenta. En todo caso, y dado que a la versión final aún le faltan semanas, esperaremos a ver qué ocurre con este punto.

Eso sí, no acabaremos este repaso sin hablar de las modalidades multijugador, que se perfilan muy prometedoras, con todas las opciones de participación que incluirá el juego: deathmatch, capturar la bandera, coloca la bomba, escolta… y las interesantes partidas que se intuyen en escenarios urbanos, con mil y un caminos y recovecos, que pueden ser usados para emboscadas o como atajos entre distintos puntos, y que auguran grandes sensaciones en el modo online.

«Shadow Ops», en resumen, promete ser un juego de acción tan intenso que te costará levantarte de la silla y despegar tus dedos del teclado a poco que te guste el género. Veremos si el tiempo nos da la razón.

F.D.L.

▶En preparación:
PC, Xbox
▶Estudios/Compañía:
ZOMBIE STUDIOS/ATARI
▶Género:
ACCIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
JULIO 2004
▶Página web:
www.zombie.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Kohan II Kings of War

Estrategia militar

Si eres de los que piensan que la gestión no tiene nada que ver con la estrategia, que lo tuyo es guerrear y que para controlar el consumo de oro, o madera, siempre puedes contratar un administrativo, este juego te vendrá de perlas.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El sistema de juego que favorece la estrategia por encima de la gestión.
- La creación y desarrollo de compañías, a partir de las numerosas unidades individuales.
- El motor gráfico 3D es bastante prometedor.
- La inteligencia artificial es excelente.

NO nos gusta

- No resulta tan original como la primera entrega de la serie.
- Es bastante probable que sus requisitos técnicos acaben resultando muy altos.
- Quizás sea complicado para los jugadores menos expertos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un gran juego de estrategia, que promete mejorar la entrega original.

BUENO REGULAR MALO

El juego que nos ocupa, de nombre «Kohan 2», es la continuación de un gran juego de estrategia en tiempo real que en el momento de su aparición destacó por su originalidad y por su interesante sistema de juego orientado exclusivamente hacia el combate.

Como suele suceder con las segundas partes, la originalidad es menor en esta entrega, pero todas las otras virtudes de la anterior no sólo están presentes sino que están siendo potenciadas, dando lugar a un producto francamente interesante y muy prometedor.

Estrategia pura

La acción del juego tiene lugar en el mismo universo de la primera entrega, aunque bastantes años después de lo acontecido en aquella. Una vez más, tendremos bajo nuestro control a criaturas de diferentes razas, dirigidas por unos seres inmortales, los Kohan, que, divididos en varias facciones, combaten entre sí, en apariencia, por el simple placer de hacerlo.

En lo que respecta a su sistema de juego, «Kohan 2» sustituye la gestión de recursos por un sistema mediante el cuál las unidades tienen un coste inicial en oro y un mantenimiento periódico automático. Para obtener los materiales con los que pagar este mantenimiento bastará con que construyamos ciertos edificios que, automáticamente, los generarán de forma ininterrumpida.

El problema, y este es otro elemento importante del juego, es que no disponemos de libertad para construir donde queramos, sino que sólo podemos hacerlo dentro del recinto amurallado de las ciudades, donde el espacio es limitado. De esta forma la selección de los edificios a construir es un factor estratégico más a tener en cuenta, y la conquista de otras ciudades, una necesidad imperiosa.





Mejor, en compañía...

El otro aspecto especialmente original del juego es que en vez de controlar grupos de unidades individuales los podemos crear compañías que agrupen diferentes unidades. Así, en cada una, podemos introducir un capitán, generalmente un héroe, cuatro unidades básicas como fuerza de choque,



¿Sabías que…

… el editor que se va a distribuir con la versión juego es el mismo que Timegate Studios ha empleado para desarrollar el juego?

Las diferentes formaciones tienen un impacto directo en el rendimiento de nuestras unidades en el combate.

La conquista de ciudades requiere la utilización de poderosas armas de asedio.

El sistema de compañías posibilita controlar muchas unidades a la vez.



A qué se parece...



En «Rise of Nations» también se conquistan ciudades para expandir las fronteras del propio imperio.



«Afrika Korps vs Desert Rats» también minimiza la gestión de recursos y se centra en el combate.

dos unidades de apoyo (exploradores o sanadores), y dos especiales para defender a estas últimas. Dependiendo del tipo de unidades elegidas para cada puesto, las habilidades de la compañía serán diferentes, y si tenemos en cuenta que cada raza tiene más de diez unidades distintas, el número de posibilidades es realmente astronómico.

Y si a todo esto le sumamos un gran acabado gráfico, con un avanzado motor 3D, unas unidades muy bien modeladas y unos efectos de luz muy interesantes, lo que tenemos es un juego prometedor, llamado a dar mucho que hablar.

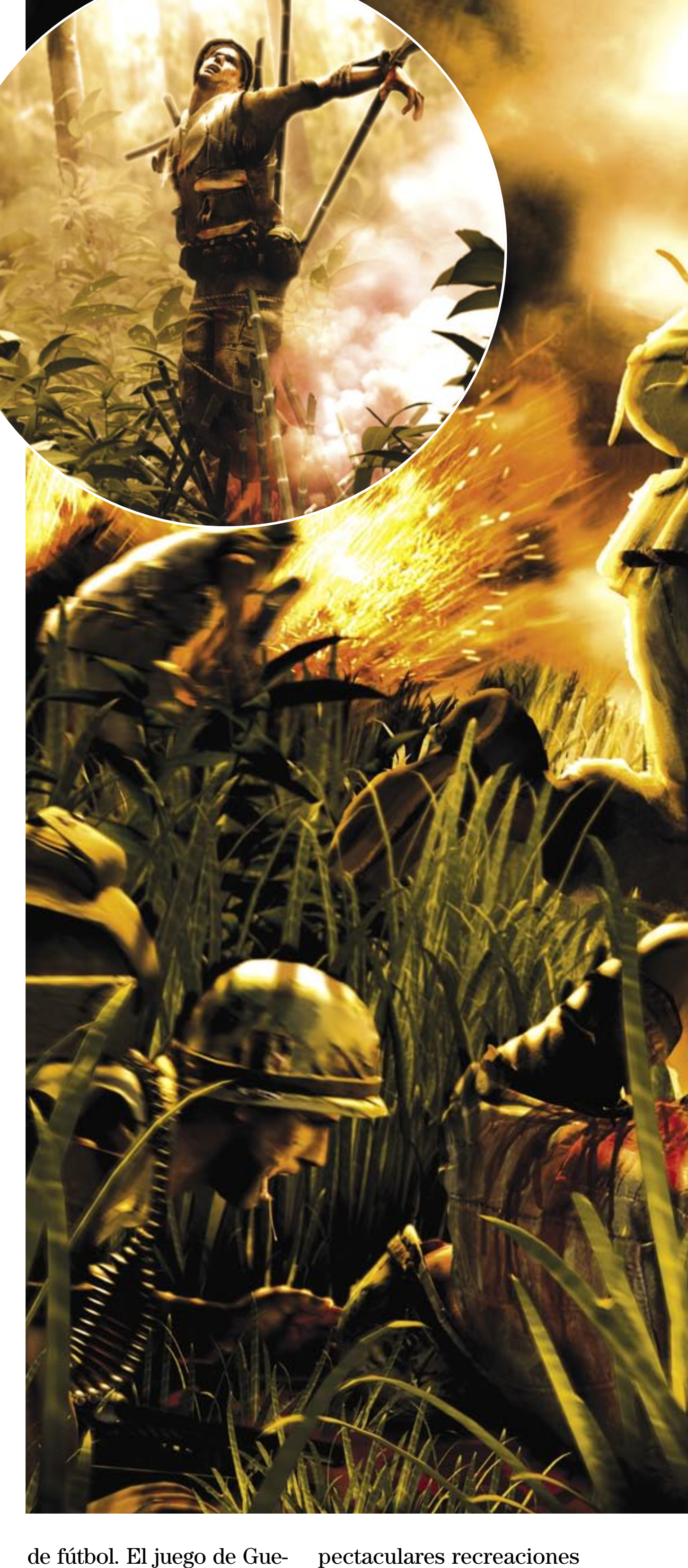
J.P.V.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
TIMEGATE STUDIOS/TAKE 2
▶Género:
ESTRATEGIA
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
15/09/2004
▶Página web:
www.timegate.com/kow

Shellshock NAM '67

¡Que viene charlie!

Vietnam está de moda. No paran de aparecer juegos ambientados en la gran pesadilla yanqui del siglo XX. Y el último, quiere ser su más realista y cinematográfico retrato. Coge tu casco, escribe "nacido para matar" y ven a la jungla.



Primera impresión


SÍ nos gusta

- La ambientación. Es fabulosa y de lo mejor que hemos visto.
- Variedad de misiones y objetivos a cumplir.
- La posibilidad de jugar con distintas perspectivas.
- La combinación de escenarios en exteriores e interiores.
- Una estética muy cinematográfica y realista.


NO nos gusta

- Es violento. Mucho. Con escenas no aptas para todos los públicos.
- La campaña es sólo en el lado americano.
- Algo limitado técnicamente al partir de una calidad media base de PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy realista y gran ambientación. Pero no apto para todos los públicos.





BUENO REGULAR MALO

Que la guerra es una temática que da mucho juego es algo que, desde hace bastantes meses, y cada vez más, está más claro en el mundo de la acción, donde la proporción de títulos bélicos se erige en mayoría dentro del género. Aunque, una de dos, o lo del espionaje industrial es una industria floreciente en nuestros tiempos, o las casualidades rigen el mundo como ninguno nos podíamos imaginar, porque de un tiempo a esta parte, parece que no haya habido más guerras que la de Vietnam durante todo el siglo XX. Otra posible explicación sería que los grupos de desarrollo americanos –tras los que se encuentran la mayor parte de estos títulos de acción– han decidido, todos a la vez (¿casualidad?), exorcizar los demonios de su sociedad en este particular. Pero claro, si tenemos en cuenta que los responsables de «Shellshock. NAM '67» son los holandeses de Guerrilla –estudio ante conocido como Lost Toys–, esa teoría tan bonita que nos habíamos montado parece que se nos va al garete sin remisión.

Sea como sea, la acción está de moda. Y la acción bélica, en concreto, se ha convertido en el gran referente del género. Y la guerra de Vietnam, ya puestos a ser detallistas, en el Santo Grial de la actual tendencia en diseño y desarrollo. ¿Cuál es el juego más real de todos? ¿Cuál es el más cinematográfico? ¿Qué juego sobre Vietnam puede ser el mejor ambientado, más violento o espectacular? Amigo, la carrera por ser el mejor ha comenzado, pero hay que reconocer que «Shellshock. NAM '67» es uno de los favoritos en todas las apuestas sobre el particular.

El horror, el horror...

Decir que la acción domina en «Shellshock» es algo tan vago e impreciso como decir que la final de la Champions es un simple partido de fútbol. El juego de Guerrilla se perfila, quizá, como uno de los más vastos, mejor ambientados y más espectaculares recreaciones de la guerra de Vietnam... amén de más crudos y explícitos, visualmente. La inspiración original para el diseño del juego, según afirma David Bowry, director del proyecto, era sumergir al jugador, directamente, en la brutalidad de la guerra. Hacerle vivir todas las misiones del juego rodeándolo de balas, explosiones, bombardeos y... gritos de dolor. Y es que el concepto del "horror de la guerra" adquiere un significado muy

> **¿Sabías que...**
> ... para ajustar el realismo al máximo, Guerrilla estudió tácticas de combate del ejército USA en la guerra de Vietnam?

■ El combate contra "charlie" en «Shellshock» llega al nivel del cuerpo a cuerpo, con cualquier medio a nuestro alcance.

■ El nivel de violencia gráfica del juego no lo hace apto para espíritus sensibles.

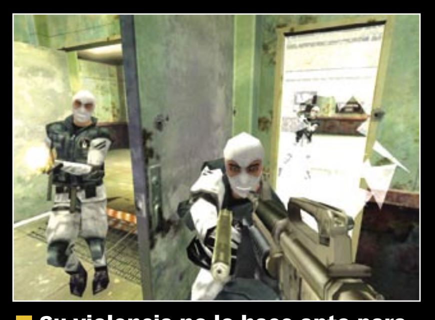
■ El lanzallamas es, sin duda, una de las armas más espectaculares del juego.

preciso, visual y espeluznante en «Shellshock», convirtiéndose en un juego no apto para muchos.
Según sus creadores, no se trata de un compendio de violencia gratuita, sino que la intención ha sido mostrar, con las limitaciones de un juego (y las del sentido común que esto implica) las atrocidades de un conflicto bélico. Es algo que, además, encuentra su justificación en un diseño de juego que potencia la interacción con el entorno de una forma muy poco habitual, lo que también se traduce en un inusitado realismo en la expresión del horror de la muerte, tanto del enemigo como de nuestros compañeros de fatigas en el campo de batalla.
Dicho en pocas palabras, «Shellshock» es un juego de guerra, sí, pero con unos contenidos muy adultos. Lo que implica que deben abstenerse espíritus y estómagos sensibles, porque algunas escenas son muy fuertes y desgradables. ►►

A qué se parece...



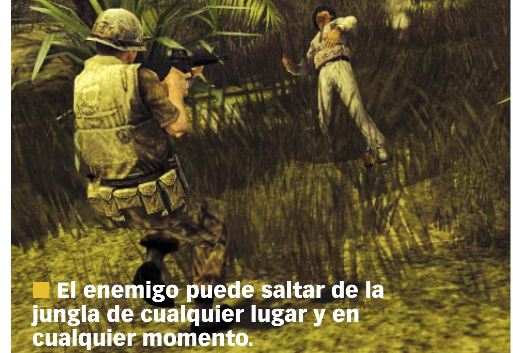
■ Últimamente Vietnam parece estar de moda, como ya se vió en juegos como «Vietcong».



■ Su violencia no lo hace apto para todos los públicos. Parece inspirado en «Soldier of Fortune II».



La ambientación está muy conseguida, y casi parece sacada de películas como "La Chaqueta Metálica".



El enemigo puede saltar de la jungla de cualquier lugar y en cualquier momento.



«Shellshock» también permite manejar armas fijas, como en los puestos de ametralladoras.

NO ES UN SIMULADOR DE GUERRA, PERO POTENCIA LA AMBIENTACIÓN PARA QUE NOS SINTAMOS EN LA BATALLA

La inspiración llega del cine

Evidentemente, y pese a quien pese, la "realidad" que se percibe en todo el mundo de la guerra de Vietnam (al igual que de otros conflictos importantes, como la Segunda Guerra Mundial) proviene en mayor medida del cine que de la Historia. Somos una cultura audiovisual, eso está claro y es algo que en Guerrilla han tenido muy claro a la hora de diseñar «Shellshock».
Películas como "Apocalypse Now", "La Chaqueta Metálica","Platoon", etc. han constituido una fuente de inspiración en potencia inagotable para los diseñadores del juego. Y gran parte de la estética que se puede encontrar en el mismo muestra bien a las claras esa influencia: edificios en ruinas con pintadas pro y antiamericanas, bombardeos de la jungla con napalm, emboscadas en lo más intrincado de la jungla –siempre impenetrable–, soldados de aspecto sucio y descuidado, más preocupados por sobrevivir que por su apariencia, cuerpos mutilados de forma grotesca… En finl, un paseo por el infierno, en el sentido más literal de la expresión.

Aquí mi fusil, aquí mi pistola…

El jugador comienza su andadura en la guerra como un soldado raso que, poco a poco, asciende hasta ser un miembro de la fuerzas especiales, y se ve encaminado a misiones de muy distinto corte, donde una amplia variedad de armas y tácticas hacen su aparición.
Pero, en todo caso, «Shellshock» no es un simulador táctico ni bélico. Es un juego de acción, donde la inmersión y la ambientación juegan un papel fundamental y, sin pretender convertirse en un abanderado de la innovación en el género, sí que llega a ofrecer algunos detalles de renovación, a tener en cuenta.

Jugabilidad en el caos

Uno de estos detalles, quizá el más significativo en el primer contacto con la acción, es la posibilidad de cambiar la perspectiva de juego. Bien en tercera persona –ideal para moverse en la espesura de la jungla–, bien en una perspectiva subjetiva, muy apta para los escenarios en interiores.

La combinación de estos dos estilos de escenario, junto con la angustia que se intenta hacer sentir al jugador en todo momento, definen totalmente el diseño de la acción en «Shellshock».
La interacción es otro factor que también potencia la jugabilidad. Los puntos de daño definidos en los modelos son muy variados y abarcan una amplia escala de gravedad, que va desde simples arañazos hasta mutilaciones severas. Y también la interacción con el entorno, claro, que afecta desde la destrucción de objetos decorativos hasta la voladura de estructuras o vehículos.
La variedad de misiones, de escolta, ataque, defensa, infiltración, etc. aporta también un componente que evita el aburrimiento. Y la majestuosa ambientación que ofrece en todo momento pone la guinda.
Quizá «Shellshock», tal como están las cosas en el género en la actualidad, no sea el colmo de la originalidad por su argumento o por su temática, pero su autenticidad –marcada inevitablemente por la violencia–, su inspiración cinematográfica y la inmersión que consigue, lo hacen destacarse sobre otros títulos parecidos. En «Shellshock», más que en ningún otro título, la guerra es un infierno.

F.D.L.

El horror de la guerra





LA EXTREMA CRUDEZA con que se muestran algunas escenas en «Shellshock: Nam '67» hacen de éste un juego dirigido a un público adulto.
Pero, pese a lo que pudiera ser una suposición lógica de violencia gratuita, Guerrilla ha procurado orientar estas escenas, no siempre agradables, a l campo de la jugabilidad.

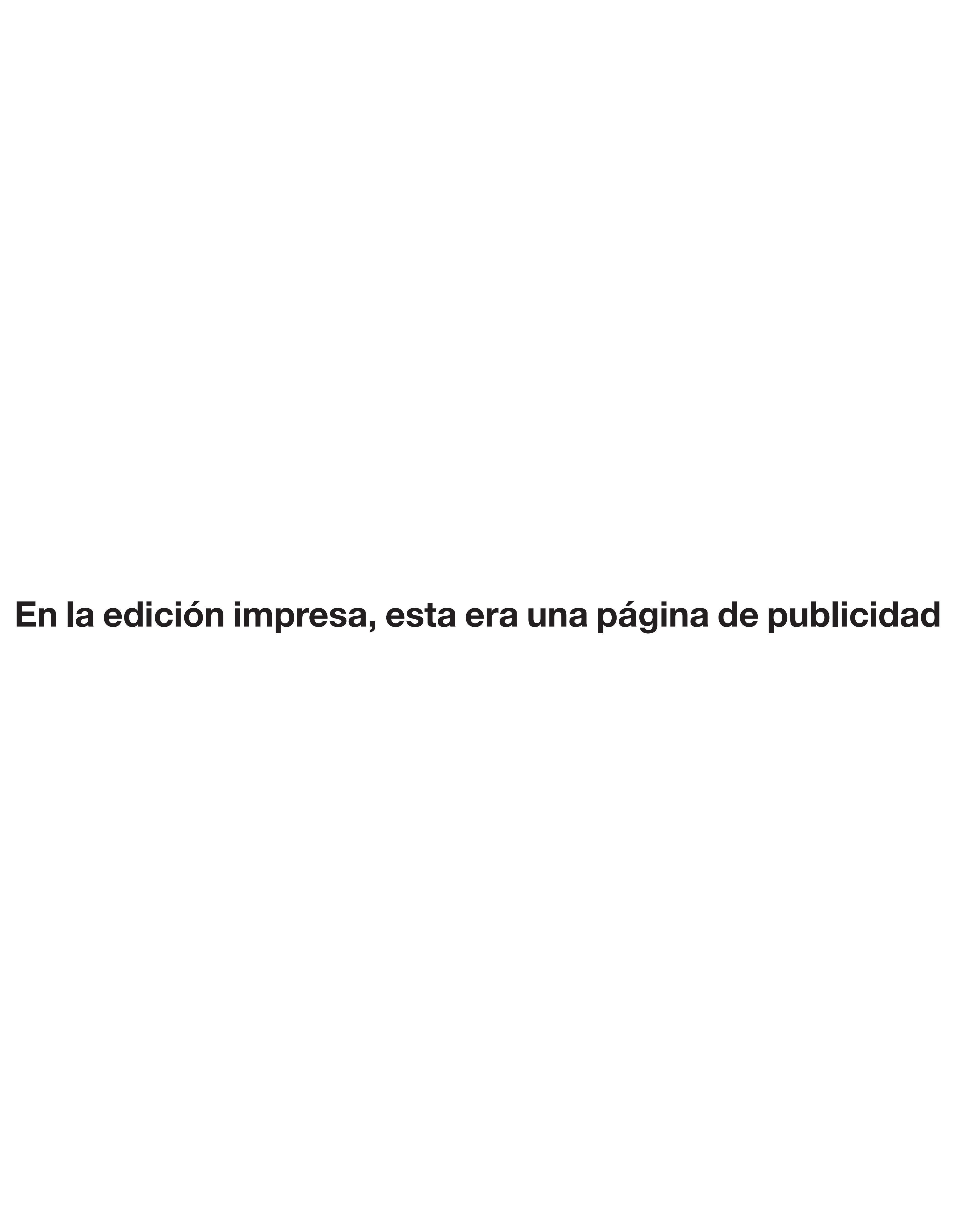
LA INTERACCIÓN Y EL SONIDO, se convierten en elementos fundamentales en el juego, de este modo. No todo se reduce a ver escenas escalofriantes, sino a intentar evitarlas.
Con el sonido envolvente se pueden anticipar movimientos del enemigo, y la posibilidad de utilizar estratégicamente la interacción con el entorno (lo que también incluye destruirlo), nos puede ahorrar más de un disgusto.

¿Sabías que...



… para dar con el tono justo en ambientación, Guerrilla creó un corto con escenas de películas basadas en Vietnam, como "Apocalypse Now" o "Platoon"?

- En preparación: **PC, PS2**
- Estudios/Compañía: **GUERRILLA GAMES/EIDOS**
- Género: **ACCIÓN**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **JULIO 2004**
- Página web: ***www.shellshockgame.com***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preview

PRIMER CONTACTO

Codename Panzers

¡Alístate, es la guerra!

Ser el mejor estratega no es nada sencillo; tan pronto estás luchando contra los romanos como contra los marcianos, y lo mismo tienes que controlar tanques que catapultas. ¿La Segunda Guerra Mundial? También la trabajamos, también…

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El carácter táctico de su sistema de juego.
- La abundancia de habilidades especiales para cada unidad.
- La asombrosa potencia del motor gráfico.
- Poder controlar a los tres bandos en liza.
- Poder jugar la campaña individual en modo multijugador cooperativo.

NO nos gusta

- Probablemente resulte algo complejo para el jugador ocasional.
- Las voces no van a estar traducidas.
- La inteligencia artificial necesita unos cuantos ajustes en general.

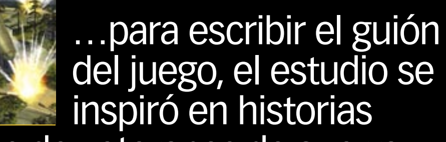
PRIMERA IMPRESIÓN: Un gran juego de estrategia, a la altura de los más fuertes del género.

BUENO REGULAR MALO

Como en el cine, los desarrolladores de vídeojuegos también se mueven por modas a la hora de elegir una ambientación para sus creaciones, y de un tiempo a esta parte, parece que hay unanimidad en que el último grito es la Segunda Guerra Mundial. Pero aunque «Codename: Panzers» es, ciertamente, el enésimo juego de estrategia en tiempo real ambientado en este conflicto bélico, la verdad es que, tanto por jugabilidad como por tecnología, es uno de los más prometedores que hemos visto. Y es que, aunque el primer apartado que llama la atención de este juego es el gráfico, como prueban las pantallas de todas estas páginas, y pese a que la versión que hemos probado aún está en pleno desarrollo, parece que su jugabilidad promete alturas similares de calidad y de complejidad.

Sin recursos

«Codename: Panzers» tiene una aproximación táctica al género, muy parecida a la del reciente «Afrika Korps vs Desert Rats» en la que la gestión de recursos y la construcción de estructuras desaparece por completo. El único recurso disponible son los puntos de victoria, de los que se nos da una cantidad fija al comienzo de cada misión y que usamos para comprar las unidades que vamos a emplear en ella. Estos puntos iniciales pueden aumentar para futuras misiones combatiendo de manera eficiente o resolviendo los objetivos secundarios, y, por supuesto, la libertad para gastarlos es absoluta. A la hora de jugar, «Codename: Panzers» recurre a lo que podríamos llamar el interfaz estándar del género en lo referente a asignación de órdenes con el ratón, atajos de teclado y creación de grupos o control de la cámara: cualquier jugador medianamente avezado no tendrá pro- blema para "hacerse a los mandos" rápidamente. Lo que sí resulta muy original, por el contrario, es la abundancia de habilidades especiales de las unidades, lo que unido a la gran facilidad que ofrece el sistema de juego para combinar unas con otras, contribuye a potenciar aún más el mencionado carácter táctico. Así,



¿Sabías que…

…para escribir el guión del juego, el estudio se inspiró en historias reales de veteranos de guerra, que se publicaron en Internet?

Para alcanzar el éxito es imprescindible combinar los distintos tipos de unidades.

El interfaz del juego es bien reconocible por cualquier aficionado a la estrategia.

La ambientación reproduce algunas de las batallas más importantes de la guerra.

por ejemplo, al adquirir unidades de infantería podemos asignarles dos objetos que pueden ser usados luego en la misión, ya sean granadas y cócteles molotov, o explosivos y minas antitanque o prismáticos y detectores de minas, o, en fin, cualquier combinación de diez objetos disponibles.
Y esto no sólo individualiza a cada unidad con sus propias habilidades especiales, sino que añade un factor de incertidumbre a la hora de jugar, cuando, por ejemplo, nos enfrentamos a diez unidades de infantería y no sabemos si habrán puesto minas para nuestros tanques, o tienen granadas, o si sólo son exploradores…
Aparte de esto, el sistema de juego dota de capacidades especiales a todas las unidades, de manera global. La infantería, por ejemplo, puede entrar en los edificios para disparar desde ellos, obteniendo una gran protección a los ataques exteriores, pero al tiempo, también puede entrar en ►►

A qué se parece...



El sistema de puntos de adquisición de «Afrika Korps vs Desert Rats» es muy similar a « Codename Panzers».



Pese a que se trata de un juego de acción, la ambientación de «Call of Duty» es exactamente la misma.

EL SISTEMA DE JUEGO ES, SOBRE TODO, TÁCTICO, SIN GESTIÓN DE RECURSOS NI CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

ellos para atacar cuerpo a cuerpo a los soldados enemigos apostados dentro.
Los soldados equipados con lanzallamas, por su parte, pueden "calentar" un tanque para obligar a salir a su tripulación, y, si tenemos una tripulación disponible, podemos ocupar este tanque y pasarlo a nuestro bando. Lo mismo se aplica también a cualquier vehículo del juego: si tenemos soldados suficientes, podemos quitarle al enemigo sus camiones, cañones, etc.
Del mismo modo, empleando puntos de victoria, podemos adquirir a lo largo de la partida, ataques especiales de carácter táctico, como bombardeos o cobertura de artillería pesada, así como enviar pequeñas avionetas a realizar misiones reconocimiento. La combinación de todas estas opciones es un sistema de juego complejo, de enorme carga táctica, que nos obliga a prestar una gran atención por el detalle pero que a cambio nos recompensa con una profundidad y una variedad de opciones inusitada.

Una guerra, tres frentes

«Codename: Panzers» reproduce con bastante detalle el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial, y en su modo individual incluye tres campañas de diez misiones cada una, que nos sitúan sucesivamente al mando de las fuerzas alemanas, rusas y aliadas. Esta variedad de contenidos se refleja también en la amplitud de unidades disponibles, que abarca más de 50 unidades de todo tipo, desde soldados de infantería a tanques, camiones o motocicletas, todas ellas reproducidas hasta el mínimo detalle tanto en el aspecto gráfico como en el funcional.
Por lo que respecta al apartado multijugador, el juego permite el enfrentamiento de hasta ocho jugadores divididos en dos equipos, aunque la novedad más destacada en este modo es que va a incluir la posibilidad de jugar las campañas individuales de forma cooperativa entre hasta cuatro jugadores que se repartirán el control de las tropas disponibles.

De película

Como ya se ha mencionado, el apartado gráfico de «Codename: Panzers» es espectacular, incluso en esta versión aún en desarrollo. El diseño de las unidades 3D, con cerca de 3.300 polígonos para cada soldado de infantería, por ejemplo, alcanza niveles de detalle asombrosos, y eso, combinado con unas animaciones muy realistas y unos escenarios en los que prácticamente todos los elementos son interactivos, dan lugar a un acabado casi de cine.
Así, los tanques arrasan a su paso árboles, vallas y postes telefónicos, los soldados, al subirse a los camiones, se mueven en sus asientos con los baches, e incluso podemos ver a los conductores girando el volante al tomar las curvas, todo, además, con sus sombras correspondientes, generadas en tiempo real. Los efectos visuales, por descontado, tampoco se quedan atrás, tanto en las explosiones, como en los diferentes efectos meteorológicos, desde la lluvia o la nieve, hasta el ciclo de las noches y los días a lo largo de la misma campaña.
Es, en fin, esta mezcla de jugabilidad y tecnología al alcance de pocos la que hace de «Codename: Panzers» uno de los títulos de estrategia más prometedores de los últimos tiempos. Y es que estamos convencidos que, salvo catástrofe de última hora, está destinado a llegar muy, muy alto.

J.P.V.

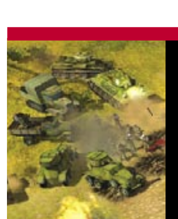


A lo largo del juego podremos controlar tanto a los ejércitos alemanes, como a los soviéticos y los aliados.

La posibilidad de entrar en los edificios aumenta la importancia de la infantería.

Durante el juego se alternan los escenarios diurnos y los nocturnos.

¿Sabías que…



…los autores del juego reconocen que se han inspirado en famosas películas del género, como "Los Cañones de Navarone", "Doce del Patíbulo" o "Estalingrado"?

Cuestión de oído

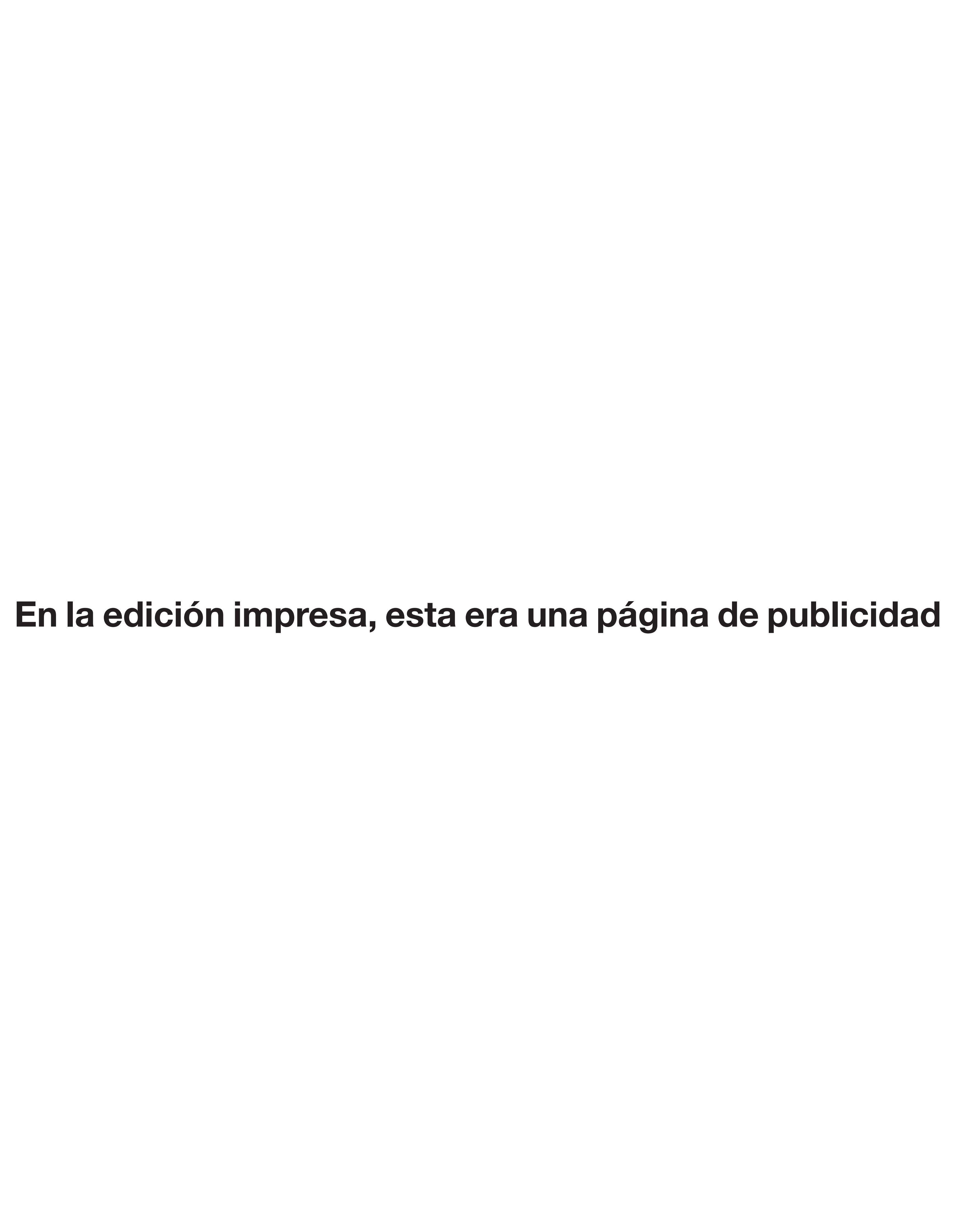




LAS HABILIDADES SOCIALES de las diferentes unidades son muy variadas. Una de las más originales de todas es la de poder oír el avance del enemigo cuando éste está dentro de nuestro alcance, pero nuestra línea de visión está obstaculizada por un edificio. Cuando esto sucede, lo que vemos es un icono que nos indica la posición de la unidad a medida que se desplaza.

LA EXPERIENCIA de la unidad que está escuchando tiene una importancia decisiva, pues mientras que una unidad novata sólo podrá proporcionarnos la posición de la unidad que se está acercando, una unidad más veterana será capaz de identificar sólo por el sonido que produce, el tipo exacto de unidad y su número.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **STORM REGION/CDV**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **Sí (textos)**
- Fecha de lanzamiento: **SEPTIEMBRE DE 2004**
- Página web: ***www.panzers.de***


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

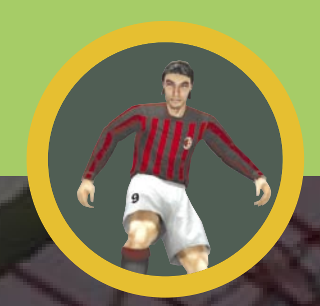
El lanzamiento de «PC Fútbol 2005» está previsto a partir del comienzo del próximo Campeonato de Liga, y podrá demorarse uno o dos meses.



UNA ESTRATEGIA PERFECTA

Si creías conocer y dominar todos los secretos de la estrategia deportiva para preparar un partido de fútbol, quizá te sorprenda todo lo que vas a poder hacer con «PC Fútbol» . Lo del "4-4-2", "5-3-2", "3-4-3" y demás se ha quedado obsoleto. Ahora, podrás demostrar si es tan fácil llevar a cabo aquellas estrategias que gritamos al entrenador cuando vemos un partido: "¡Saca a tal…!", "!Subid por las bandas!" etc.

Y eso que, realmente, la cosa no es tan complicada. Las estrategias básicas en «PC Fútbol» se dividirán en ataques (progresiones y contraataques), órdenes por líneas, y defensa, según zonas, marcajes, etc. Amén, claro está, de designar exactamente las marcas de campo a los jugadores de manera individual. Pero aplicar todo eso correctamente, y con sentido, ya es todo un arte y una ciencia. Además –y esto es algo que en el antiguo «PC Fútbol» siempre había cojeado un poco– todo lo que se decida en las pantallas de estrategia del juego, tendrán un reflejo exacto en los partidos visualizados en el simulador.



PC FÚTBOL

El retorno de un mito

La licencia más famosa del software español, se renueva para hacer su aparición en la próxima temporada. Y lo hace con múltiples novedades, destinadas a recrear el fútbol del modo más fidedigno visto en un manager.

Uno de los juegos que más ha marcado el desarrollo de software en España ha sido «PC Fútbol». Ahora, tras un paréntesis de varios años y bajo el sello de la compañía Gaelco, «PC Fútbol» regresa para satisfacción de todos sus seguidores y de los aficionados al deporte rey.

Cuando recibimos la confirmación de la noticia hace unos días, apenas sí dábamos crédito. ¡«PC Fútbol» vuelve! El que, con toda seguridad, ha sido el juego de PC más popular en nuestro país durante años, desarrollado en España –por la legendaria Dinamic– vuelve a la palestra, tras la desaparición de la compañía y tras haber dejado un hueco en el corazón de sus muchos de seguidores.

Sin embargo, este nuevo «PC Fútbol» ofrece varias diferencias sobre la serie original. La primera, y más notoria, es que será Gaelco –y no Dinamic– la compañía con cuyo nombre se pondrá a la venta el próximo otoño. La incorporación de Planeta como distribuidor ha servido para dar el último espaldarazo al proyecto, así como para asegurar los derechos de la licencia de la serie para este nuevo manager que nació, hará cerca de año y medio, como un proyecto muy diferente.

HECHO EN ESPAÑA

Gaelco, compañía conocida en el sector de las recreativas, comenzó en 2002 a dar vueltas a un proyecto para un juego de PC online, cuyo contenido principal se centraría en la idea de un entrenador de fútbol virtual. Tras contactar con algunos miembros del equipo original de Dinamic que creó «PC Fútbol», reorientaron el proyecto hacia la estructura de un manager. Algunos miembros de la extinta Dinamic se sumaron al equipo de desarrollo, que reunía en total a siete personas –¡sólo 7!–, y se comenzó a trabajar en el proyecto a principios de 2003. La experiencia de los antiguos chicos de Dinamic fue un poderoso aliado para la creación de este manager, y cuando todo fue tomando cuerpo, distintas gestiones llevaron a la consecución de la licencia «PC Fútbol». Posteriormente, el equipo de ►►

AUNQUE PC FÚTBOL VUELVE OFICIALMENTE, ALGUNOS DE SUS APARTADOS SE HAN RENOVADO MIENTRAS QUE OTROS HAN DESAPARECIDO



El desarrollo está a un 60% y los modelos 3D muestran un aspecto lejos aún del que tendrán en la versión final.



Durante la visualización de los partidos, se podrá escoger un buen número de perspectivas de cámara.

Primera impresión



nos gusta

- Que vuelva «PC Fútbol», y ver cómo la serie es capaz de adaptarse al momento actual.
- La inclusión de una opción de juego online plenamente operativa.
- Poder meterse muy a fondo en el control táctico y planificación de muchos apartados, vistos en versiones anteriores del juego de forma muy sucinta.
- Que incorpore un editor para modificar las equipaciones de los modelos 3D, personalizando los equipos totalmente.
- El sistema de órdenes para la visualización de los partidos parece claro y muy eficiente.

NO nos gusta

- La opción de control total en el simulador se echa de menos.
- De momento, las actualizaciones de base de datos se van a limitar a un par de la próxima temporada.
- El multijugador no funcionará, casi seguro, en red local, sino que lo hará sólo en servidores.

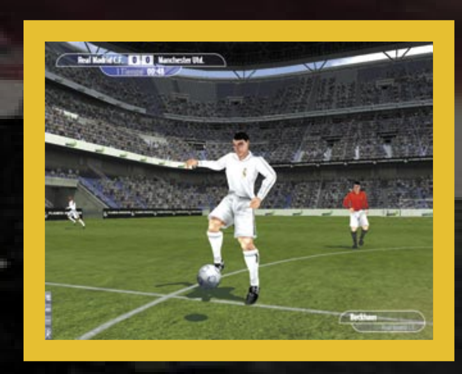


CONDUCE A TU CLUB A LO MÁS ALTO

Temporada tras temporada, el club y tú, como entrenador, acumuláis experiencia y ambición. El equipo puede subir de categoría o competir en distintos torneos. Pero para todo, necesitarás contar con el estadio adecuado, cumpliendo los reglamentos y acomodado a las necesidades de la competición.
La evolución es un aspecto básico en todos los aspectos de un manager, y la construcción y mejora del estadio no es una excepción: un estadio modesto, como el de la imagen, se puede y debe mejorar a medida que el club se hace más poderoso económicamente.
Recuerda, además, que diversas competiciones exigen ciertas características a los estadios (iluminación, aforo, etc.) y que si no consigues desarrollarlas, perjudicarás al club al no permitirle acceder a estos torneos.



Desde el comienzo de cada competición tendremos acceso a su calendario completo para realizar la planificación que deseemos de entrenamientos y de estrategias.







JUEGO MADE IN SPAIN

La de 2001 fue la última de «PC Fútbol», uno de los títulos españoles con más tradición y éxito entre usuarios de PC. Y eso que nació, tímidamente, bajo el nombre de "Simulador Profesional de Fútbol" en su primera versión, con unas opciones de control bastante limitadas…
Pero el fútbol es el fútbol, y una idea genial de Dinamic y una visión de futuro como pocos estudios han tenido, lo convirtieron en un juego con licencia oficial de la LFP, imitado hasta la saciedad, y creando un género que arrasó en nuestro país y que dejó un gran hueco cuando Dinamic desapareció… hasta el día de hoy.
Gaelco ha recogido el testigo y con el equipo de desarrollo formado en parte por antiguos miembros de Dinamic, asegura que «PC Fútbol» será mucho más que un nombre.

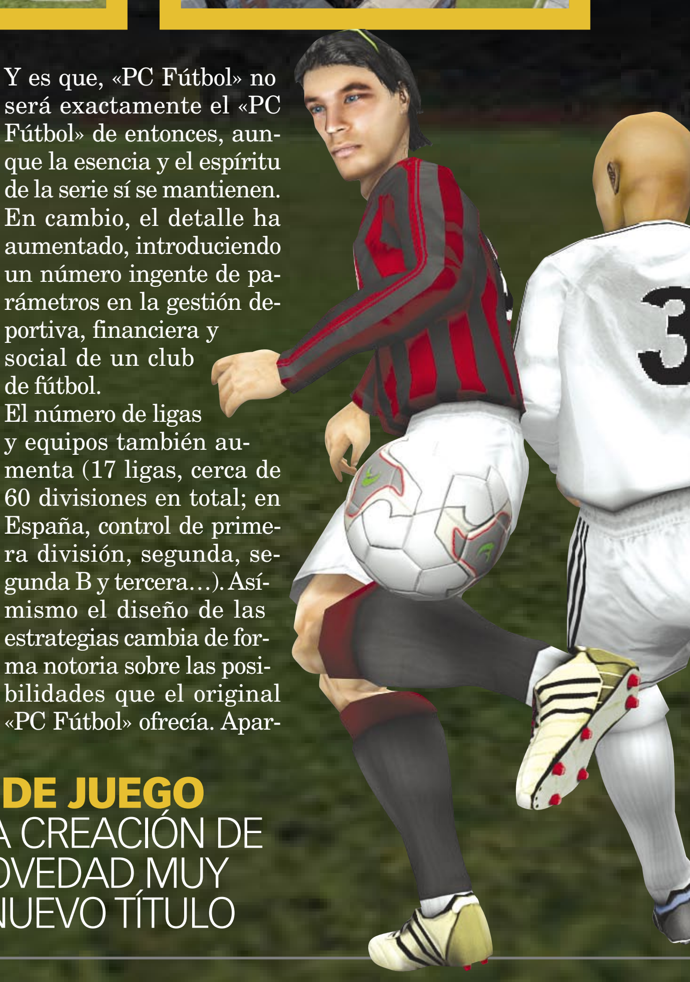
►► desarrollo fue ampliado con dos personas para arropar un juego cuyas primeras imágenes tenéis en estas páginas.

¿EL MEJOR MANAGER VUELVE?

Tras desaparecer Dinamic –y con ella «PC Fútbol»– quedó un enorme vacío en el mercado. Sólo juegos como «Championship Manager», o más recientemente «Total Club Manager», han conseguido calmar la demanda de una legión de jugadores por dirigir deportivamente un club de fútbol. Ahora, la cuestión está en si esta nueva, y tardía entrega, estará a la altura de una serie tan emblemática.

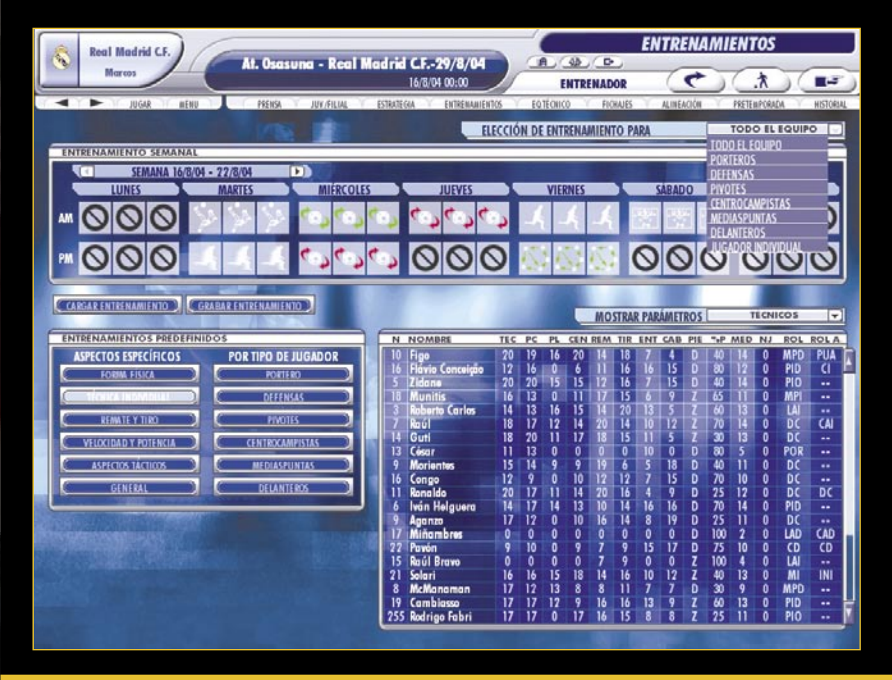
Y es que, «PC Fútbol» no será exactamente el «PC Fútbol» de entonces, aunque la esencia y el espíritu de la serie sí se mantienen. En cambio, el detalle ha aumentado, introduciendo un número ingente de parámetros en la gestión deportiva, financiera y social de un club de fútbol.
El número de ligas y equipos también aumenta (17 ligas, cerca de 60 divisiones en total; en España, control de primera división, segunda, segunda B y tercera…). Asímismo el diseño de las estrategias cambia de forma notoria sobre las posibilidades que el original «PC Fútbol» ofrecía. Apar-

LA INCLUSIÓN DE JUEGO ONLINE, CON LA CREACIÓN DE LIGAS, ES UNA NOVEDAD MUY ATRACTIVA DEL NUEVO TÍTULO



ORDENA Y MANDA

Comparando lo que es este nuevo «PC Fútbol» con lo que conocemos de la serie, encontramos una de las mayores diferencias en el sistema de juego como entrenador. La planificación de entrenamientos permite al jugador manejar al detalle hasta el más pequeño aspecto de la formación de cada jugador del equipo.
Lo que en el antiguo «PC Fútbol» se aplicaba a menos de una decena de parámetros, en esta nueva versión se acerca a los cuarenta. Cada posición, cada futbolista, estilo de juego, entrenamientos de mañana y tarde, potencia, fuerza, habilidad, jugadas ensayadas… Casi todo lo imaginable se puede programar bajo el control total del entrenador, para formar a la perfección a todos los miembros de cada equipo, allí donde el jugador crea que se debe hacer un mayor esfuerzo.
Hasta ahora, sólo «Total Club Manager 2004» había ido tan lejos en la planificación de entrenamientos en un manager de fútbol. Pero ahora, al juego de EA Sports le ha salido un duro rival en este apartado. Y, claro, también puedes dejárselo todo al PC…



te, el nuevo juego incluirá opciones online funcionales en la partida, y no sólo para la actualización de base de datos que, –curiosamente– este aspecto no preocupa demasiado a sus creadores por ahora.

OPCIONES PARA TODOS

El juego está pensado para los “entrenadores” en PC. Encarnando tal figura, nos invita a probarlo de muchas maneras. Para empezar, el propio juego nos hará un “test” que comprueba nuestro nivel de conocimientos, estratégicos técnicos y económicos, y repartirá una serie de puntos en distintas áreas de experiencia, según el resultado. A partir de este momento, emprenderemos una carrera, en la que iremos ganando experiencia, y haciendo que nuestro club pase a la élite del deporte rey en las distintas competiciones.

EL CONTROL SOBRE LA GESTIÓN DE PARÁMETROS ES TOTAL Y PERMITE AL JUGADOR CONOCER TODOS LOS DETALLES

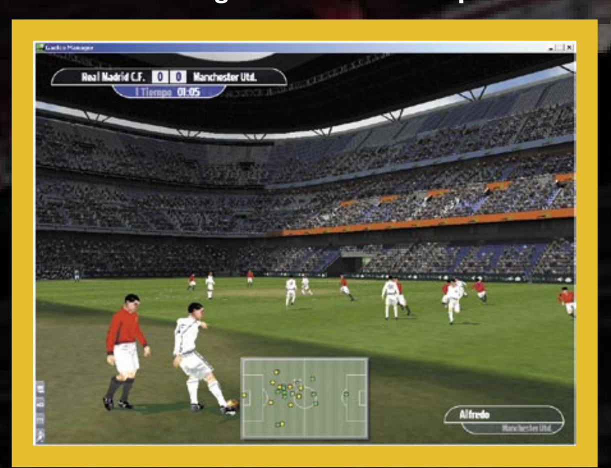
Estarán contempladas todo tipo de taréas: entrenamiento físico, táctico, alineaciones, cantera, ojeo, etc. Sin embargo, estas funciones se podrán automatizar para agilizar el juego.
Además, estarán las opciones económicas y de gestión del club. Cabe destacar que los parámetros a gestionar son numerosísimos, y en muchos casos, inéditos en un manager.
Las tácticas y estrategias, por ejemplo, son muy significativas. Para diseñarlas se ha contado con la asesoría de una entrenadora profesional de un equipo de la división de honor española de fútbol femenino, Carmele Torés. De sus conocimientos se han extraído gran parte de las tácticas que encontraremos «PC Fútbol 2005».

UNA PODEROSA COMBINACIÓN

«PC Fútbol» es un manager que afronta sin miedo todas las posibilidades que ofrecen los juegos del género. Por supuesto, podremos centrarnos en las competiciones, en la gestión del club o en ambas. ►►



Si te decides por controlar la parte económica del club, deberás llevar la negociación de contratos publicitarios.



El modo multijugador tendrá un gran repertorio de opciones, pero no se contempla el juego en red local.



El uso de menús desplegables en tiempo real, nos permitirá orientar al equipo en cualquier táctica.









Pensando a medio y largo plazo, no podrás dejar de lado la opción de seguimiento de jugadores para su posible fichaje, que puedes dejar en manos de distintos ojeadores.





INTERACCIÓN TÁCTICA

El simulador de «PC Fútbol» no es, como cabría pensar, el típico donde mediante teclado o joystick controlamos a los jugadores, según el equipo formado en la parte de manager. En realidad no va a ser más que un sistema de visualización de partidos, donde se pondrán en práctica las estrategias diseñadas por el jugador. Pero sólo de visualización, sin un control directo sobre los jugadores... aunque, bueno, esto no es del todo correcto...
Ciertamente, el control directo estilo «FIFA» no existe, pero sí podemos controlar las líneas, tácticas y jugadores, a base de menús desplegables, asignando órdenes en tiempo real.
Es un sistema original, preciso e intuitivo y, lo que es casi inaudito en un juego del género, reproduce tal cual el papel real de un entrenador en un partido de fútbol.
Es la primera vez que tenemos algo así, ya que intentos parecidos de otros managers no eran, lo que se dice, muy realistas en este sentido. Y todo apunta a que «PC Fútbol» puede haber dado con la idea clave. Ahora queda que todo funcione...

►► Lo que no podremos hacer es emprender una partida al estilo «FIFA» en un modo de simulación, tomando el control directo de los jugadores. «PC Fútbol» renuncia a este apartado, pero no sin razón para ello, y los partidos sí se podrán visualizar, aunque con diferencias. Para empezar, la IA será fiel, al 100%, a las estrategias planteadas previamente. Después, podremos emplear un control táctico, a base de menús desplegables, que contendrán órdenes estratégicas y nos permitirá modificar todo tipo de parámetros en tiempo real. En definitiva, estaremos inmersos en una simulación real de la figura del entrenador.

EL CONTROL EN TIEMPO REAL SOBRE LA SIMULACIÓN DESAPARECE Y ES SUSTITUIDA POR UNA GESTIÓN TÁCTICA

JUEGO ONLINE

Finalizaremos esta primera aproximación al nuevo «PC Fútbol» hablando de su vertiente online. El juego está pensado para permitir la disputa de ligas y competiciones a través de servidores en Internet. El único límite vendrá impuesto –mediante clasificaciones por nivel– por la experiencia del jugador. Aunque si lo prefieren, los participantes podrán marcar las reglas en competiciones privadas.
También se pretende mantener un "mundo persistente" de competiciones, con torneos y ligas que puedan, incluso, funcionar de manera autónoma, sin que sea necesaria la participación del jugador. Para ello, la IA se hará cargo de los parámetros, eso sí, previamente definidos.
La primera impresión obtenida de «PC Fútbol» es excelente. Muchas de las opciones del clásico están ahí, y otras muchas han evolucionado (o han dado paso a otras) para potenciar el apartado de gestión tan bien valorado por los jugadores años atrás.
Hay mucho trabajo por concluir, pero «PC Fútbol» parece contar con todo el potencial para reverdecer éxitos pasados y llega dispuesto a dar mucha guerra dentro del género. Si te gusta el fútbol, ve planeando tus tácticas, porque "el clásico" ha vuelto.

F.D.L.

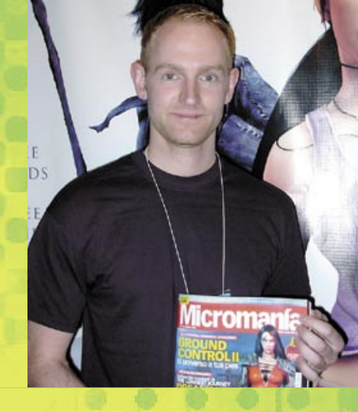
COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC









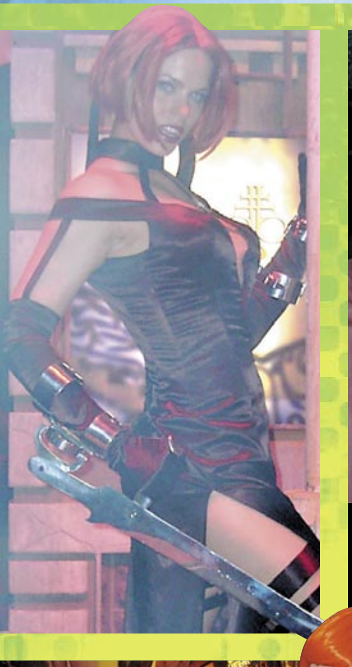




■ Las chicas de «Rome» querían que nos diéramos a la decadente dolce vita del imperio romano.

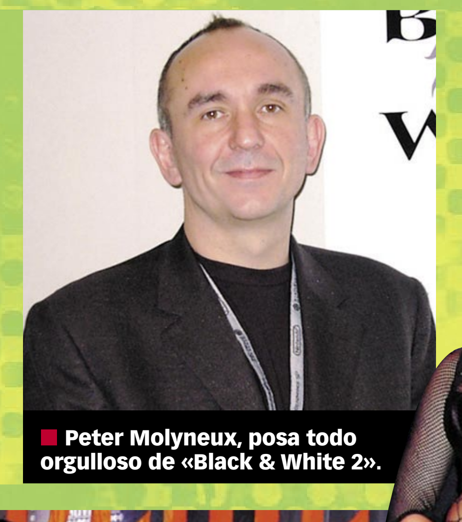
■ Brian Fargo, exultante, vuelve a la actualidad con una moderna revisión de su clásico, «The Bard's Tale».







■ Rick Giolito, director de «MoH Pacific Assault», posa con Juan José González, de EA España.



■ Peter Molyneux, posa todo orgulloso de «Black & White 2».





■ Los responsable de Troika nos hablaron con detalle del desarrollo de «Vampire: Bloodlines».

■ Este año no sabíamos de qué había más, si gente por la feria, o chicas llamando la atención.

Así fue lo mejor del



Juegos para soñar en PC

Cantidad y calidad. Todas las grandes novedades en PC

El 10º aniversario del E3 se salda con un resultado brillante en PC. Los mejores y más espectaculares juegos que jamás imaginaste se jugarán en un ordenador. ¡Descúbrelos!

Los tres –intensos– días que dura el E3 apenas sí bastan para revisar con detalle todas las novedades que, cada año, las grandes y pequeñas compañías de todo el orbe presentan en la feria más importante de juegos, en todo el mundo. Pero si hay algo que haya destacado en la edición 2004, no es otra cosa que la enorme calidad de los títulos en PC, que veremos de aquí a final de año, y en parte de 2005.
Las últimas versiones de los grandes deseados, como «Half-Life 2», «Black & White 2», «Doom 3», etc. son, desde luego, de lo mejorcito que se ha podido ver. Espectaculares y fascinantes. Pero un puñado de sorpresas ha surgido entre estos títulos, habiendo sido capaces de dejar con la boca abierta a todos los asistentes al evento. De ahora en adelante, nos oirás hablar mucho de juegos como «F.E.A.R.», «Brothers in Arms», «Splinter Cell 3» –con un motor gráfico asombroso–, «Imperial Glory», «World of Warcraft», etc. que están destinados a subir cada vez más alto, el listón de calidad que se puede exigir a un juego de PC. Empiezan a verse ya los primeros resultados de la nueva tecnología de DirectX 9 y... bueno, mejor, te invitamos a que pases la página, y descubras lo que te espera en un futuro, de verdad espléndido. ►►

■ El espectáculo domina todo el E3, desde las azafatas a las referencias de Hollywood.

■ La única versión jugable que hubo de «Doom 3» fue la de Xbox. Eso sí, idéntica al PC.

■ Esta atractiva vampiresa no dejó de enseñar sus colmillos mientras veíamos la última versión de «Vampire: Bloodlines».

10 razones para jugar con un PC

1 «Half-Life 2», en verano
Está confirmado por Valve. Uno de los títulos que, claramente, parecen definir el futuro de los juegos, está a punto de ver la luz. Y lo último que hemos visto del mismo es impresionante.

2 Para jugar a «F.E.A.R.»
Toda una sorpresa. Todo un hallazgo. Una pequeña maravilla que Monolith está preparando para 2005, y que no se parece a nada de lo que hayas visto.

3 Por la estrategia
Vivir lo mejor del cine en «La Batalla por la Tierra Media», disfrutar del nuevo juego de Pyro, «Imperial Glory», o conquistar el mundo con las legiones de «Rome». Sólo puedes con un PC.

4 Para disfrutar el rol
La tecnología más vanguardista asoma en «Vampire: Bloodlines», el clásico renace con «The Bard's Tale» y por ahí hay una joya llamada «Dungeon Siege II».

5 Por los juegos online
Si quieres disfrutar de mundos persistentes tan fascinantes como los de «World of Warcraft», «EverQuest II» o «Vanguard», sólo lo podrás hacer con un PC. Así de claro.

6 Por DirectX 9
Los nuevos motores gráficos, sobre todo en los juegos de acción, están llevando el apartado visual del PC a los límites del realismo. Hay que verlo.

7 Por la acción
Como ya se comenzó a ver el pasado año, lo mejor en los avances gráficos, de IA, sonido y diseño ha llegado del mundo de la acción en PC. Un género que marca el camino a seguir.

8 Por «Black & White 2»
Un juego que no es para todo el mundo, pero con el más ambicioso diseño que hemos visto en años. Si Lionhead alcanza sus metas, esto va a ser muy grande.

9 Por no tener barreras
Aunque parece que el hardware es un mundo que está loco y avanza a velocidades de vértigo, no hay límites para explotar su potencial... sólo los económicos, claro.

10 Por «Doom 3»
No nos hemos olvidado de él, y sigue estando en nuestro punto de mira. Es una pasada. Eso sí, no nos ha gustado que no hubiera versión jugable en el E3.

LA ACCIÓN ROMPE MOLDES

EL GÉNERO SIGUE A LA VANGUARDIA DE DISEÑO Y TECNOLOGÍA

Acción por doquier. Muchos, y muy buenos, buenísimos títulos inundaron el género en la última edición del E3. Y aunque quizá las sorpresas no fueron numerosas, sí resultaron espectaculares.



CoD. United Offensive

Compañía: Gray Matter/Activision
Fecha de lanzamiento: Finales de 2004
Lo que se espera de él: Una expansión que renueva por completo las campañas de «Call of Duty». Indispensable.



BloodRayne II

Compañía: Terminal Reality/Majesco
Fecha de lanzamiento: Octubre de 2004
Lo que se espera de él: El regreso de una de las heroínas más atípicas y atractivas del mundo de la acción.

Battlefield 2

Compañía: Digital Illusions/EA
Fecha de lanzamiento: Primavera de 2005
Lo que se espera de él: Una nueva tecnología que permite disparar a través de materiales. Un entorno real hasta la exasperación. Posibilidad de sanar y revivir a tus compañeros. Acumulación de experiencia en los soldados. Control de hasta 30 vehículos diferentes. Más de 100 jugadores. Un nuevo motor 3D... Asombroso.



S.T.A.L.K.E.R.

Compañía: GSC Game World/THQ
Lanzamiento: Otoño de 2004 **Lo que se espera de él:** Tecnología punta y un cuidado guión de ciencia ficción.

El número uno. El Santo Grial. El más duro y competitivo. El género capaz de encumbrar a un estudio a lo más alto o hundirlo en la miseria. Creador de tendencias y laboratorio de tecnologías. La acción.

¿Qué ha pasado en la acción durante esta edición del E3? ¿Qué se ha visto de nuevo, de sorprendente, de excitante y de revolucionario? Pues... un montón de cosas. ¿Qué? ¿Se nos va alegrando el cuerpo? Aunque algunos de los títulos que el género ha acogido en esta puesta de largo realmente son ya conocidos, bien por noticias, bien por una aparición anterior en la feria, muchos otros son auténticas revelaciones, que suponen importantes avances en materias tan diversas como diseño, tecnología o jugabilidad.

Empecemos por lo más nuevo. Lo más impactante. Lo más sorprendente. Estos tres campos se dan cita en un desarrollo, que llega de la mano de Monolith: «F.E.A.R.».

> *"Es el juego con mejores gráficos que se haya creado hasta ahora. Punto."*
> **Yves Guillemot**
> Presidente de UbiSoft («Splinter Cell 3»)

Estamos ante un juego que... en fin, intentar describir en pocas líneas es complicado, pero lo intentaremos. Imagina algo así como juntar el juego de acción en primera persona más explosivo que conozcas, o que más desees jugar, con unas gotas perfectamente dosificadas de «Silent Hill», en el momento más inesperado. Eso es «F.E.A.R.». La tecnología visual más impactante, la simulación física más perfecta y el guión más asombroso del género para un juego que, eso sí, hasta 2005 no veremos, pero que tiene visos de obra maestra.

Los consagrados –las series, mejor dicho– también tienen su hueco en el área de novedades de la acción en el E3. El más explosivo, sin duda, «Splinter Cell 3». Sus mejoras en habilidades y diseño no son tan significativas como su nuevo motor gráfico. A riesgo de parecer exagerados, es lo mejor que hemos visto nunca. Y, encima, ofrece un modo multijugador cooperativo que es tremendamente atractivo, con "splinter



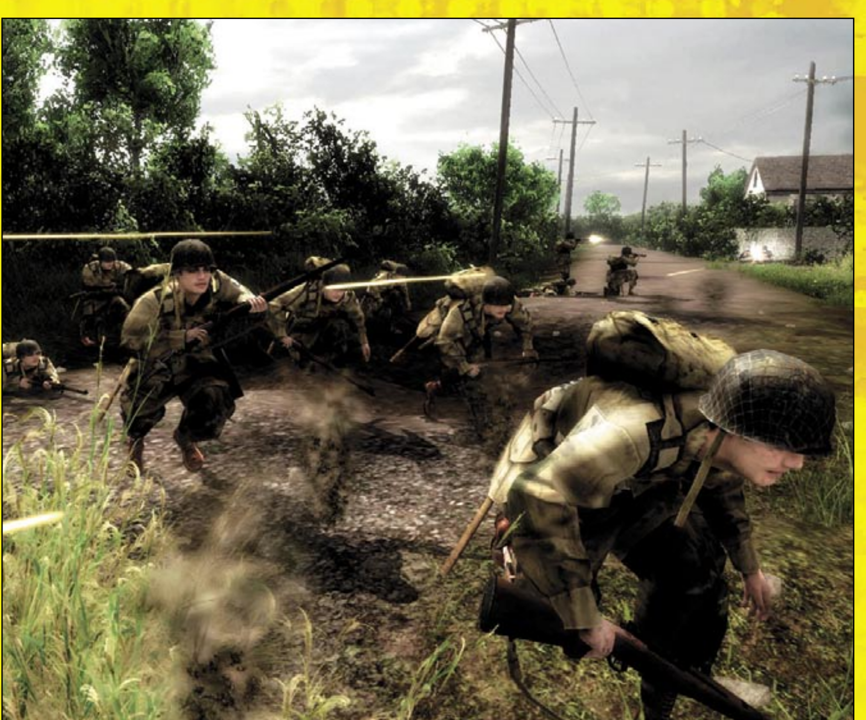


Conflict: Vietnam

Compañía: SCi
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: La serie «Conflict» alcanza su madurez con un título que aúna táctica y un control intuitivo, con grandes posibilidades.

Ghost Recon 2

Compañía: Red Storm/UbiSoft
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: Un simulador de guerra moderna de lo más prometedor. Su motor gráfico se ha renovado totalmente, para ofrecer nuevas experiencias.



Brothers in Arms

Compañía: Gearbox/UbiSoft
Fecha de lanzamiento: Noviembre de 2004
Lo que se espera de él: Una historia real. Acción en primera persona combinada con el mando táctico de un escuadrón, con roles especializados, en las batallas en Europa, durante la 2ª Guerra Mundial. Es mucho más de lo esperado. Sorprendente.

cells" coordinando acciones al milímetro para infiltrarse en distintos escenarios. Espeluznante.
La guerra sigue siendo un tema importante, pero no el único, en el género. Un hallazgo es «Brothers in Arms», con un componente táctico muy importante. Y «Battlefield 2» –impresionante–, «MoH. Pacific Assault» –brutal–, «Call of Duty. United Offensive» –expansión de lujo– o «Conflict Vietnam» son ejemplos realmente buenos de esta temática.
Y... no. No nos hemos olvidado de ellos. Ni de «Half-Life 2», ni de «Doom 3». Y, amigo, la gran noticia es que la espera toca a su fin. Ambos títulos se han confirmado para verano de 2004, con suerte a lo largo del mes de julio. Y lo único que se puede decir de ambos es que son alucinantes. Todo lo que has podido leer durante los últimos meses en Micromanía se queda corto, viendo las más recientes versiones de los dos juegos. Sin duda, se trata de títulos que, si lo tuyo es la acción, tendrás que probar antes o después. No nos preguntes cuál es mejor. Somos incapaces de decidirnos por uno u otro. Son diferentes, y únicos. Son la avanzadilla del futuro. ▶▶



¡¡LO MÁS BRUTAL EN EL GÉNERO!!

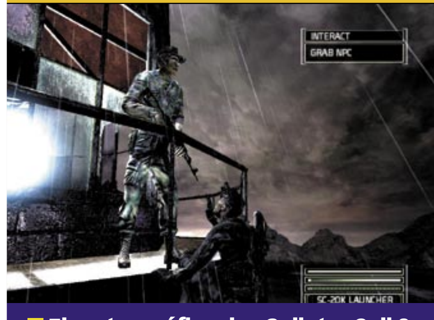
F.E.A.R.

■ «F.E.A.R.» fue la gran sorpresa. Uno de los juegos más alucinantes de toda la feria, combinado con una historia de fantasmas. Sencillamente genial.

▶PC▶MONOLITH ▶2005 ▶ACCIÓN
Si hay un título que nos ha sorprendido por lo inesperado, su originalidad, innovación y calidad técnica, ese ha sido «F.E.A.R.». Monolith se ha sacado de la manga un juego de acción en primera persona de maneras brillantes, y le ha dado la vuelta al género de un modo inesperado, combinando la acción más explosiva con un historia de fantasmas. Un estilo muy «Silent Hill», que provoca desasosiego y escalofríos. Impresionante.

SAM FISHER ESTÁ... VIVO

SPLINTER CELL 3



■ El motor gráfico de «Splinter Cell 3» es, con seguridad, el más real visto hasta ahora en el género. Alucinante.

▶PC▶UBISOFT ▶NOVIEMBRE 2004 ▶ACCIÓN
La misma semana en que el E3 daba comienzo, Ubisoft confirmó el desarrollo de la tercera parte de «Splinter Cell». Sam vuelve, y está más vivo que nunca. No sólo por sus renovadas animaciones, habilidades, movimientos y gadgets, sino porque, de verdad, parece que está vivo, como todo el mundo del juego. Es, en nuestra opinión, de lo mejor que se ha visto jamás en motores gráficos.



LA ACCIÓN ROMPE MOLDES ACCIÓN EN EL E3



Republic Commando

Compañía: LucasArts/Activision **Fecha de lanzamiento:** Octubre de 2004
Lo que se espera de él: Pocas veces, con la excepción de la serie «Jedi Knight», el mundo de la acción y Star Wars han tenido una sinergia tan excepcional. Piensa en «Republic Commando» como un título que te lleva al lado más oscuro del universo Lucas, con enemigos nunca vistos, una ambientación claustrofóbica y un comando de operativos especiales a tu servicio. El resultado es algo más que prometedor y atractivo.

Pariah

Compañía: Digital Extremes/Hip games
Fecha de lanzamiento: Primavera de 2005
Lo que se espera de él: Juntar la experiencia de D. Extremes y la tecnología «Unreal» promete algo grande.



Star Wars. Battlefront

Compañía: LucasArts/Activision
Fecha de lanzamiento: Septiembre de 2004
Lo que se espera de él: Acción multijugador en plan salvaje, en el mundo Star Wars. Como gran aliciente, incluye misiones ambientadas en el Episodio III.



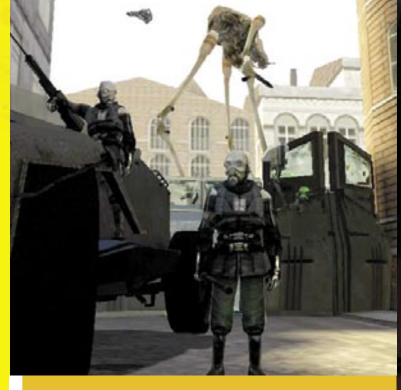
Doom 3

Compañía: Id Software/Activision **Fecha de lanzamiento:** Verano de 2004
Lo que se espera de él: Como desde que se presentó en sociedad por primera vez, hace ya dos años, el gran proyecto de id se enfoca claramente a un objetivo: convertirse en el juego más terrorífico de acción jamás creado. Su ambientación, el uso del sonido envolvente, el uso de luces y sombras, hacen que un "simple" juego de disparos se perfile como una experiencia espeluznante.



Prince of Persia 2

Compañía: UbiSoft **Fecha de lanzamiento:** Noviembre de 2004
Lo que se espera de él: Aunque el diseño del anterior juego alcanzaba una calidad excelente y ofrecía ideas realmente originales y atractivas, se ha procurado atender a muchas sugerencias de jugadores, para darle una vuelta al diseño de esta segunda parte. «Prince of Persia 2» ofrece mucha más acción que su antecesor, amén de una cantidad de mejoras notables en sus movimientos.

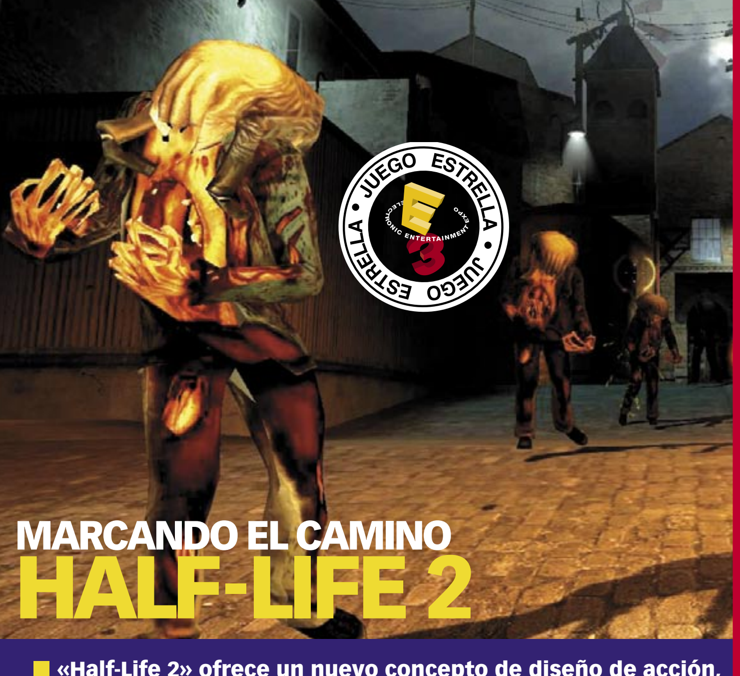


▶PC▶VALVE
▶VERANO 2004 ▶ACCIÓN

Por fin llega. Y esta vez no es broma. Valve quiere, de nuevo, crear escuela, inventarse nuevos conceptos de jugabilidad, usando una tecnología excepcional exclusivamente en favor del diseño de acción, y sólo como soporte de la misma. En definitiva, un juego destinado a convertirse en clásico, que cada vez que lo volvemos a ver es capaz de sorprendernos de nuevo. Es difícil hablar de «Half-Life 2», y describir todas las sensaciones que provoca. Hay que jugarlo.

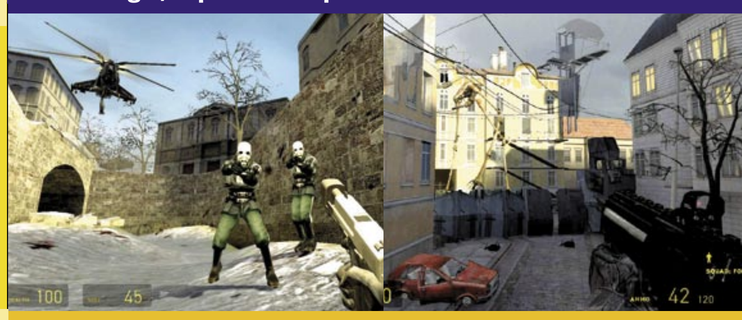
"Está confirmado. El juego aparecerá, finalmente, a lo largo de este verano (...) muy posiblemente durante Julio..."

id (Doom 3)/Valve (Half-Life 2)
Declaración de intenciones, casi simultánea...



MARCANDO EL CAMINO
HALF-LIFE 2

- «Half-Life 2» ofrece un nuevo concepto de diseño de acción, basado por completo en la interacción y la física.
- Durante 5 años, Valve ha puesto a punto una nueva tecnología, capaz de arropar un título con visos de clásico.



LA GUERRA EN TODO SU APOGEO
PACIFIC ASSAULT



- «Pacific Assault» afronta un diseño de gran realismo. No hay ayudas ni "ítems" de salud. Sólo médicos.
- El nuevo motor y la ambientación, meten al jugador en un universo vivo.



▶PC▶EA GAMES
▶SEPTIEMBRE 2004 ▶ACCIÓN

EA ha sido capaz de reinventarse «Medal of Honor». El entorno se hace mucho más abierto e interactivo. La IA reactiva es impredecible. No existen ayudas al jugador, para sumergirlo en un ambiente enormemente realista. Y la Historia, una vez más, es la base del diseño. Genial.

Las claves de la acción

- La grata aparición de una sorpresa como «F.E.A.R.»
- «Doom 3» y «Half-Life 2» ya están casi, casi aquí.
- El brutal salto dado en tecnología en el género, al explotarse todas las posibilidades de DirectX 9.
- Series consagradas se combinan con ideas originales e innovadoras.
- Casi todos los juegos serán imprescindibles para los aficionados al género.
- Los juegos de guerra son geniales, pero por suerte se amplian los temas.

LAS CARAS DE LA FERIA

Todos los –grandes– juegos tienen un rostro detrás. El de sus diseñadores y creadores. Estos son algunos con los que charlamos en el E3.



Quiero ser dios...

No sabemos si esa es la aspiración de Peter Molyneux pero está claro que casi todos sus juegos siempre se han desarrollado sobre una idea similar. Su última creación, «Black & White 2», es todo un portento de diseño y ambición.



Micromanía triunfa...

Con el director de proyecto de «Dreamfall», Omnd Scharning que se quedó impresionado con el reportaje que pudiste leer sobre el juego, y que publicamos el mes pasado.



El Señor de los... "Sims"

Will Wright presentó «Los Sims 2», la culminación de una idea genial que se ha convertido en el juego más vendido de la historia. También nos contó que está trabajando en un proyecto secreto, que se mostrará en el próximo E3.

LA ESTRATEGIA SE MULTIPLICA

NUEVAS TEMÁTICAS Y OPCIONES PARA LA ESTRATEGIA

Variedad, espectáculo, tecnología, ambición, software español... Todo esto, y mucho más, se da cita en el mundo de la estrategia para la próxima temporada. No te lo puedes perder.



Rome: Total War

Compañía: The Creative Assembly/Activision
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: Un motor 3D increíble para las batallas estratégicas más espectaculares.



Wartime Command

Compañía: 1C/Codemasters
Fecha de lanzamiento: Invierno de 2004
Lo que se espera de él: La estrategia basada en la Segunda Guerra Mundial más realista imaginable.



The Battle for Middle Earth

Compañía: EA Games **Fecha de lanzamiento:** Otoño de 2004
Lo que se espera de él: Las primeras versiones del juego lo perfilan como una fiel adaptación de las batallas más espectaculares de la película, haciendo sentir al jugador como si estuviera dentro de la misma. Un interfaz de lo más intuitivo y de sencillo diseño, augura una jugabilidad enorme y muchísimas horas de diversión. Algunas unidades son espectaculares.

Empire Earth II

Compañía: Mad Doc Software/Vivendi
Fecha de lanzamiento: 2005 **Lo que se espera de él:** Mejoras sobre el juego original, en todos sus apartados.

La estrategia se ha convertido, por derecho propio, en el género por antonomasia en el mundo del PC. Casi se podría afirmar que no se podría entender la máquina sin el género, y viceversa. Y si el mundo de la acción representa la vanguardia en diseño y tecnología para los ordenadores compatibles, la estrategia, en esta edición del E3, se ha destapado como un género que no le va a la zaga, en ningún aspecto importante.

Si queremos hablar de tecnología, sólo tenemos que echar un vistazo a cualquiera de los títulos presentados. De «Los Sims 2» a «Wartime Command», de «Rome: Total War» a «Imperial Glory», de «Black & White 2» a «The Battle for Middle Earth», nos encontramos con trabajos impecables en motores gráficos, IA, simulación física (sí, sí, física), etc.

Muchos de los títulos presentados este año son versiones actualizadas de algunas de las novedades que ya se pudieron contemplar el pasado año, pero otros, como el juego de EA, o el de Pyro, son verdaderas sorpresas que nos han dejado con la boca abierta por su calidad. En especial, «Imperial Glory» se perfila como uno de esos juegos que serán todo un imprescindible en cualquier buena colección (¿cómo que si nos gusta el software español?). Es una apuesta, además, bastante arriesgada por parte del equipo español, que empieza a moverse en áreas que no se habían visto en ninguno de sus anteriores trabajos. Como las opciones diplomáticas y los mapas estratégicos. Algo que los jugadores de «Total War» seguro que conocen bien. Otros detalles de «Imperial Glory» nos remiten a aspectos ya tratados en títulos como «Praetorians», con ejemplos como la relevancia de la orografía y el escenario. Pero ya que hablamos de títulos españoles, no nos olvidemos de «Fallen Lords», ambicioso título desarrollado por Novarama que, eso sí, aún tiene mucho por delante, y que

> *"Estoy un poco harto de "sims". En 2005 mostraré un nuevo juego, muy diferente..."*
> **Will Wright**
> "Padre" y creador de la serie «Los Sims»





Zoo Tycoon 2

Compañía: Blue Fang/Microsoft
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: El juego de Microsoft llega al mundo 3D, con un editor genial y nuevas opciones. Divertido a más no poder.

The Movies

Compañía: Lionhead/Activision
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: La esencia del "god game" se traslada al mundo de Hollywood. Una idea original y una realización brillante, para un juego que permite casi de todo al usuario.



Los Sims 2

Compañía: Maxis/EA **Fecha de lanzamiento:** Septiembre de 2004
Lo que se espera de él: La idea original desarrollada por Will Wright se traslada a un universo casi real, donde la tecnología permite hacer de nuestros "sims" unos seres capaces de transmitir emociones. Se convertirá en un éxito total, a buen seguro.

"Es lo más ambicioso en que he trabajado... Y lo más complicado."

Peter Molyneux
"God Game Gurú" y diseñador de «Black & White 2»

Las claves de la estrategia

- El regreso de Pyro con un título muy diferente a toda su producción anterior.
- «Los Sims 2» alcanza la perfección virtual.
- «Black & White 2», y su exploración de nuevas áreas de diseño, contenido y jugabilidad en el género.
- Las continuaciones definen buena parte de las novedades en el género.
- Se puede encontrar un estilo de juego y dificultad variable para todo tipo de gustos y usuarios.
- La estrategia ya no es el "hermano pobre" en el apartado de tecnología.
- Las temáticas en los juegos comienzan a diversificarse. El mundo bélico ya no es el epicentro del género, y las posibilidades se muestran cada vez más abiertas.
- Nuevos equipos españoles empiezan a hacer ruido en el género. Eso es bueno.

no llegará hasta finales de 2005. Pero más cercanos están muchos otros juegos, como el antes mencionado «The Battle for Middle Earth», que veremos en Otoño y que, directamente, es como estar dentro de la película. Un juego espectacular.
Viendo los demás ejemplos del género, en esta edición del E3, los estrategas no podemos menos que estar contentos sobremanera, ante la variedad de opciones que se nos brindan. No es arriesgado decir que todos y cada uno de los títulos mencionados en estas páginas merecen la pena, por una cosa u otra. Pero lo más alucinante de todo ha sido, sin duda, «Black & White 2». El nuevo "experimento" de Moulynex es todo un hallazgo. Combina "god game" y estrategia. Según el modo en que juguemos, el juego se inclina por un estilo u otro de juego, de maner automática. Nunca se repite una partida de manera idéntica. Y los cambios y mejoras introducidos por Lionhead en el diseño de la acción son incontables.
Durante la próxima temporada, la estrategia volverá a convertirse en una de las más rutilantes estrellas del firmamento del PC. ▸▸



¡¡ÉPICO!! IMPERIAL GLORY

■ El nuevo proyecto de Pyro en el género se centra en las batallas épicas, y ofrece múltiples opciones tácticas y de control de diplomacia, al estilo «Total War».

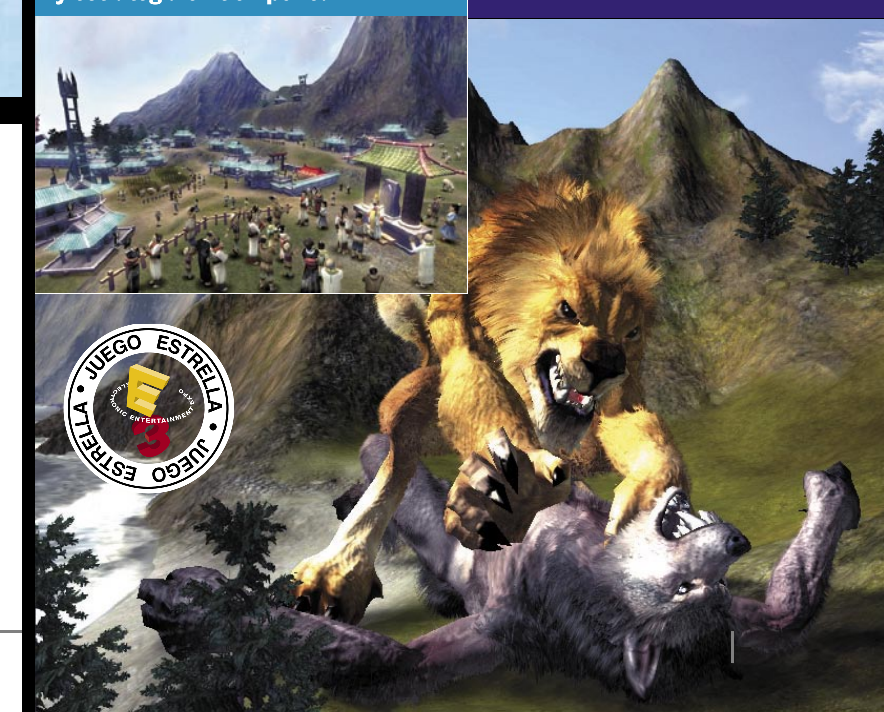
▸PC ▸PYRO STUDIOS/EIDOS ▸PRIMAVERA 2005 ▸ESTRATEGIA
El nuevo trabajo de Pyro Studios es una prueba de la madurez alcanzada por el equipo español como estudio de desarrollo. Afronta un diseño mucho más complejo que el visto en cualquiera de sus títulos anteriores, ofreciendo un producto con opciones tácticas, estrategias y diplomáticas, en lo que casi es una combinación perfecta de los conceptos de «Total War» y «Empires».

¡¡DIOS MIO!! BLACK & WHITE 2



■ «Black & white 2» ofrece una sorprendente mezcla de "god game" y estrategia en tiempo real.

▸PC ▸LIONHEAD/EA ▸2004 ▸ESTRATEGIA
La nueva genialidad de Peter Molyneux no se parece a ningún otro juego. Ni siquiera a su antecesor. «Black & White 2» no sólo ofrece una nueva tecnología, sino una IA magnífica y una mezcla de estrategia en tiempo real y "god game". Según el estilo que adoptemos, el programa inclinará el desarrollo de la acción hacia uno de los dos géneros, de manera automática. Alucinante.



EL E3 A TODA VELOCIDAD

EL GÉNERO SE ACELERA



Juiced

Compañía: Juice Games/Acclaim
Fecha de lanzamiento: Otoño 2004
Lo que se espera de él: Velocidad, habilidad y tuning. Un duro competidor para el actual número uno, «NFS Underground».



Colin McRae Rally 2005

Compañía: Codemasters
Fecha de lanzamiento: Finales 2004
Lo que se espera de él: Novedades gráficas y de simulación a raudales. Más «Colin» que nunca.



Need For Speed Underground 2

Compañía: EA Games
Fecha de lanzamiento: Otoño 2004
Lo que se espera de él: Que mejore en todo a su antecesor.

Las claves del género

- El tuning se ha convertido en la gran fiebre del mundo de la velocidad.
- Poca simulación, mucha conducción arcade.
- Excepciones brillantes en el género, como «FlatOut».

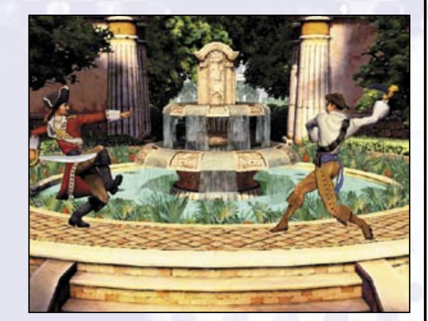
LA AVENTURA TOMA NUEVOS BRIOS EN EL E3

PÓKER DE ASES

Se mantiene la tendencia de solo un puñado de títulos en el género, pero sobrados en calidad y variedad, para todo tipo de jugadores.

Sid Meier's Pirates!

Compañía: Firaxis/Atari
Fecha de lanzamiento: Navidades de 2004
Lo que se espera de él: Adaptación de uno de los títulos míticos en la historia del videojuego. Si bien han pasado más de quince años, el genio de Sid Meier brilla en esta fascinante mezcla de géneros.



Silent Hill 4 The Room

Compañía: Konami
Fecha de lanzamiento: Finales de 2004
Lo que se espera de él: Miedo. Pánico. Angustia. Desesperación. Confusión. Terror. La serie se mantiene fiel a sí misma mientras, como ocurrió en otras entregas, es capaz de renovarse.



L.S. Larry Magna Cum Laude

Compañía: Vivendi
Fecha de lanzamiento: Finales de 2004
Lo que se espera de él: «Larry» es un mito de la aventura. Pero el universo 3D y el cambio de protagonista no parecen haber hecho mella en su diversión y calidad.



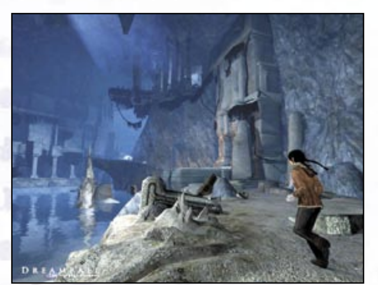
JUEGO ESTRELLA E3

TODA LA ESENCIA DEL GÉNERO

DREAMFALL

▶PC ▶FUNCOM
▶OTOÑO 2005 ▶AVENTURA

Segunda parte de «The Longest Journey». Un nuevo entorno 3D, tres protagonistas diferentes, puzzles interesantes y bien diseñados, y un innovador sistema de control basado en el uso del ratón son sus grandes bazas.



Las claves de la aventura

- La variedad de estilos, guiones, historias y diseños que se dan cabida en un mismo género.
- La calidad global de los títulos de aventura es elevadísima.
- Aunque un juego como «Sid Meier's Pirates!» no es una aventura "pura", su mezcla de géneros lo conforma como tal.
- Los grandes juegos para este año, y el que viene, proceden todos de series clásicas, o son rediseños de las mismas.

La aventura, en esta edición del E3, ha venido moviéndose en las mismas aguas en que se mantuvo el pasado año. Esto es, pocos títulos, gran calidad. El género se niega a desaparecer del panorama actual, al que se aferra con títulos de fascinantes guiones y temáticas de lo más variado que se pueda imaginar. Del terror a la comedia, de la fantasía a la historia.

Dos grandes vertientes definen el género durante 2004 y parte del 2005. En primer lugar, las continuaciones. La más evidente es «Silent Hill 4», que aborda una historia original, dentro de la terrorífica esencia a la que no renuncia.

Por otro lado, nos topamos con lo que son actualizaciones de grandes clásicos de la historia del videojuego. «Sid Meier's Pirates!» (aún sin ser una aventura al 100%) se une a una serie tan conocida por los más viejos del lugar como «Larry», una de las sagas políticamente más incorrectas que se hayan diseñado jamás.

> *"El control con ratón en una aventura 3D suena raro, pero espera a verlo..."*
> **Omnd Scharning**
> Director de proyecto de «Dreamfall»

El representante del género que nos queda más alejado en el tiempo, ya que no lo podremos disfrutar hasta bien entrado el año que viene, es «Dreamfall», continuación de «The Longest Journey», que afronta numerosos cambios en diseño y jugabilidad, pero cuya primera impresión es altamente favorable. Sin duda, una gran temporada para la aventura.

EL GÉNERO DEL JDR BRILLA POR SU CALIDAD

SIBARITAS DEL ROL

Clásicos y segundas partes se dan la mano en el mundo del rol, esta temporada. No te dejes engañar por el número. Todos son geniales.

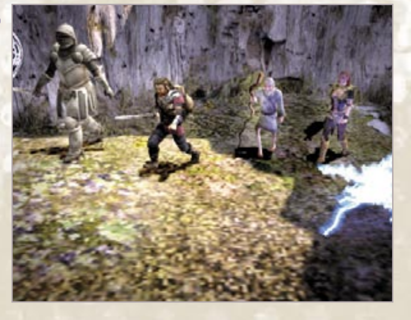
Vampire: The Masquerade. Bloodlines

Compañía: Troika/Activision
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: La tecnología de «Half-Life 2» al servicio de un rol bien pensado, puede ser un cóctel explosivo.



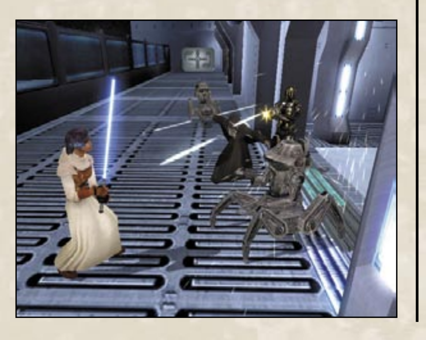
The Bard's Tale

Compañía: Xile/Acclaim
Fecha de lanzamiento: Primavera de 2005
Lo que se espera de él: Revisión del clásico de los 8 y 16 bit, es pese a ello uno de los juegos de rol más originales, adultos, divertidos, descarados y políticamente incorrectos que se han visto en la feria. Puede ser todo un hallazgo.



Star Wars: Knights of the Old Republic II

Compañía: Bioware/LucasArts
Fecha de lanzamiento: Febrero de 2005
Lo que se espera de él: Parece que todo apunta a más y mejor en el mundo de la "Antigua República". Los poderes Jedi se multiplican.



JUEGO ESTRELLA E3 JUEGO ESTRELLA

EL ROL HECHO ESPECTÁCULO
DUNGEON SIEGE II

▶PC▶GAS/MICROSOFT
▶FINALES 2004 ▶ROL

Heredero de «Diablo», pero con la virtud de haber desarrollado una personalidad propia, la segunda parte de la serie «Dungeon Siege» abunda en todo lo bueno del juego original. El control de grupos, objetos y habilidades se ha optimizado y mejorado.

Las claves del Rol

- Las continuaciones de series consagradas o, simplemente, conocidas, dominan el género.
- El regreso del clásico de hace décadas, «The Bard's Tale».
- Las innovaciones, excepto en «Bloodlines», se ajustan a dar más y mejor en todos los apartados ya conocidos.
- La tecnología, sobre todo en «Bloodlines», parece que empieza a ser definitiva para el diseño de la acción.

Lo que le ocurre al universo del rol, casi punto por punto, es muy similar a lo que viene sucediendo con el género de la aventura. La escasez de juegos se ve compensada de sobra con la calidad de los mismos. Y las continuaciones, actualizaciones de clásicos y renovaciones de series configuran la estructura del género en los títulos más importantes que están por venir durante los próximos meses.

«Dungeon Siege II» se convierte en uno de los títulos más destacados del panorama rolero. La serie creada por Chris Taylor alcanza su madurez en esta segunda entrega, donde las mejoras en diseños de interfaz, habilidades, poderes, gestión de grupos y de inventario, etc. potencian la jugabilidad de manera sobresaliente.

El capítulo de las sagas encuentra otros dos ejemplos en las nuevas entregas de «Vampire: The Masquerade» y «Caballeros de la Antigua República». El primero se centra en el fascinante universo de White Wolf, y es un alarde de tecnología visual, utilizando el motor "Source" creado por Valve para «Half-Life 2». LucasArts, por su parte, se centra en aumentar y mejorar todo lo conocido en el título original, con una historia que se pasa al Lado Oscuro.

Y, finalmente, llega «The Bard's Tale», con su creador original, Brian Fargo, de nuevo en acción.

> *"Hemos visto lo que querían los jugadores, y les hemos dado mucho más..."*
> **Mike Gallo**
> Productor de «KOTOR II»

MENS SANA IN PC SANO



FELICES REGRESOS



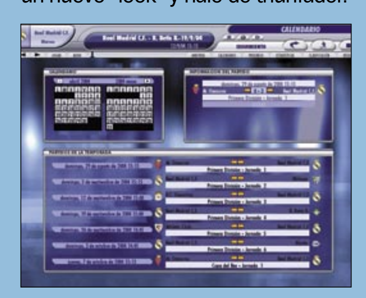
EA Sports

Compañía: EA
Fecha de lanzamiento: Otoño 2004
Lo que se espera de él: EA Sports sigue yendo a más y a mejor. «FIFA» se vuelve mucho más ágil y jugable.



PC Fútbol 2005

Compañía: Gaelco/Planeta
Fecha de lanzamiento: Otoño 2004
Lo que se espera de él: El rey de los managers en España vuelve, con un nuevo "look" y halo de triunfador.





Las claves del deporte

- EA Sports sigue manteniendo su papel omnipresente y dominante.
- Los mánagers de fútbol viven un momento dulce.
- El regreso de «PC Fútbol» supone todo un hito.

LA SIMULACIÓN ESTÁ VIVA

MÁS REAL IMPOSIBLE



Silent Hunter III

Compañía: UbiSoft
Fecha de lanzamiento: Noviembre 2004
Lo que se espera de él: El más completo y real simulador de batallas marinas. Los submarinos son sus gloriosos protagonistas.



Pacific Fighters

Compañía: UbiSoft
Fecha de lanzamiento: Noviembre 2004
Lo que se espera de él: Con la base tecnológica y de jugabilidad de «IL-2», la acción se traslada al Pacífico, con un realismo extremo.



MIdway

Compañía: SCi
Fecha de lanzamiento: Verano 2005
Lo que se espera de él: Aun sin ser un simulador puro, la mezcla de combate aéreo y naval le otorga un halo de distinción y un estilo único.

Las claves del género

- Existe escasez de títulos, eso no se puede negar, pero se compensa con calidad.
- La temática de moda es la Segunda Guerra Mundial.
- Las batallas en el Pacífico dominan en el género.

JUEGO ESTRELLA E3

EL ROL ONLINE ALUMBRA UNA NUEVA GENERACIÓN

MUNDOS DE ENSUEÑO

Una nueva hornada de juegos de rol online, más ambiciosos, realistas y espectaculares, se avecina para este año. Una apuesta brillante.

Vanguard Saga of Heroes

Compañía: Sigil/Microsoft
Fecha de lanzamiento: Finales de 2005
Lo que se espera de él: El primer juego desarrollado bajo XNA es espectacular, y su universo desborda realismo. Pero sus creadores aseguran que, en este momento, esto es sólo la punta del iceberg.



World of Warcraft

Compañía: Blizzard
Fecha de lanzamiento: Finales de 2004
Lo que se espera de él: Se convertirá, a buen seguro, en uno de los grandes del rol online. Es, tal cual suena, el mundo de «Warcraft» convertido en universo persistente. Una gozada.



Dragon Empires

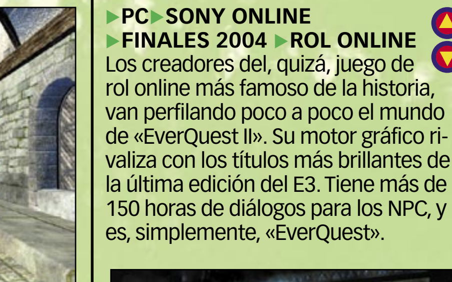
Compañía: Codemasters
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004
Lo que se espera de él: Ambicioso, dotado de una tecnología realmente notable, y con numerosos detalles de originalidad que lo desmarcan de sus posibles competidores. Aunque, ¿será capaz de hacerles frente a todos?



BIENVENIDO AL NUEVO MUNDO EVERQUEST II

PC ▸ SONY ONLINE ▸ FINALES 2004 ▸ ROL ONLINE

Los creadores del, quizá, juego de rol online más famoso de la historia, van perfilando poco a poco el mundo de «EverQuest II». Su motor gráfico rivaliza con los títulos más brillantes de la última edición del E3. Tiene más de 150 horas de diálogos para los NPC, y es, simplemente, «EverQuest».



Las claves del rol online

- Los universos fantásticos, de espada y brujería, dominan los nuevos mundos persistentes.
- La tecnología gráfica da un salto enorme sobre lo conocido.
- Con la base del mismo tipo de universos, hay dos vertientes claras: fantasía pura (Warcraft) y deseo de realismo (Vanguard).
- El rol "heroico" con base en el cómic (Matrix Online, City of Heroes...) no tiene garantizada presencia oficial en España.

Los mundos persistentes de Internet, donde el rol online es el rey absoluto del medio, afrontan entre 2004 y 2005 un cambio radical y significativo. La tecnología está a punto para ofrecer al jugador los universos más reales e impactantes, en lo visual, que se puedan imaginar. La aparición de una nueva generación de tarjetas gráficas y las posibilidades de DirectX 9, permiten a los estudios diseñar universos de juego de fascinante belleza.
Pero no todo se reduce a una mayor vistosidad gráfica. Nuevas ideas comienzan a aflorar en el género. Como dejar a un lado el sistema de textos para interactuar con el medio. «EverQuest II» es la mejor prueba, con más de 150 horas de diálogo hablado, para los NPC. Y también el diseño de acción empieza a afrontar nuevos desafíos. Habilidades sorprendentes, que mezclan realismo y fantasía –volar, por ejemplo– se han creado para los personajes de juegos como «Vanguard». Y el título de Microsoft también se perfila ambicioso en otros campos. Es el primer juego desarrollado en el entorno de herramientas XNA. En 18 meses se han logrado resultados brillantes. Y la compañía tiene intención de hacer un ejercicio de convergencia con «Vanguard». La idea es que distintas versiones del juego, en diferentes plataformas –PC, Xbox, dispositivos móviles...– interactuén entre sí, expandiendo el mundo de juego a niveles insospechados.

> *"Si hasta ahora hemos hecho todo esto, espera a lo que se verá el próximo E3..."*
> **Brad McQuaid**
> Director de proyecto de «Vanguard»

El futuro está en tu PC



Durante los tres días que dura un E3 se ven muchas cosas. Se tratan muchos géneros, se habla con mucha gente, se prueban muchos juegos... y se ve el futuro. Y, aunque alguien te intente convencer de lo contrario, creenos, el futuro está en el PC.



Esta edición de 2004 del E3 será memorable por dos cosas. La primera es que este año la feria del videojuego cumple 10 años. Una década en la que se ha visto de todo, y en la que se han sucedido avances en tecnología y diseño a velocidades de vértigo, capaces de marear a cualquiera. La segunda, es que estamos ante el nacimiento de una nueva, más impresionante, realista y espectacular generación de juegos, en todos los géneros, para PC.

Sí, es cierto que este E3 también ha visto nacer otra generación, la de las nuevas consolas portátiles de Sony y Nintendo. Y también será importante por ello. Pero, sin hacerlas de menos, ¿quieres algo nuevo de verdad? Mira al PC.

DISEÑO Y TECNOLOGÍA

Significativos avances técnicos, que van desde el más potente hardware al uso exhaustivo del potencial de DirectX 9, han permitido mostrar juegos de impresionante factura en todos los géneros. Todo se vuelve más real, más inmersivo y atractivo. Pero los diseños y contenidos no van a la zaga al mundo de la tecnología. Unos y otra se apoyan mutuamente. Una sinergia brillante.

Es evidente que, desde otro punto de vista, se pueden argüir aspectos negativos: la mayoría de juegos siempre son de acción o estrategia, o las continuaciones son demasiado numerosas. ¿Estamos ante el mismo perro con distinto collar? Desde nuestra perspectiva, no. No vamos a negar la evidencia. Hay muchas continuaciones. Y muchos juegos de un mismo género. Ahora bien, lo cortés no quita lo valiente. O en otras palabras, hay verdadera innovación, y hay calidad a patadas.

La originalidad –que también existe– se viene dando en las proporciones justas, incluso dentro de esquemas ya conocidos. Y aquí está una de las raíces de la innovación: cruzar ideas que se sabe que funcionan a las mil maravillas, entre distintos géneros. Es lo que están haciendo títulos como «F.E.A.R.» o «Black & White 2». Y los resultados te ponen los pelos de punta. Igual que si miramos hacia el universo online, donde otra generación de juegos en mundos persistentes está a punto de ver la luz, en lo que se espera sea la verdadera explosión global con Internet como soporte de juego.

¿ESTARÉ LISTO?

Toda la innovación y la calidad de esta nueva hornada de juegos ha de conducirnos, necesariamente, a una pregunta: ¿estará mi PC a la altura de la nueva generación de software? Siendo sinceros, este es un apartado peliagudo. Aunque la gran mayoría de títulos son compatibles con tecnologías de DirectX 8, muchos grandes avances vienen cimentándose en la siguiente y más reciente versión del API de Microsoft. Esto, dicho de otro modo, implica que si no este año, casi con toda seguridad en 2005, todos tendremos que acabar actualizando nuestros ordenadores con, por ejemplo, tarjetas gráficas basadas en DirectX 9, como una Radeon 9800 o superior, o una GeForce 5700, o modelos mayores.



La tecnología avanza a pasos agigantados. DirectX 9 revoluciona el panorama gráfico. Y el uso de la física más real te hará soñar con auténticas maravillas...

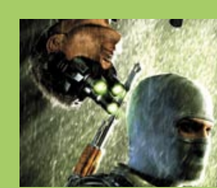
Es el precio a pagar por el progreso y los enormes saltos en diseño, contenidos y calidad gráfica que se está alcanzando en el mundo del PC. ¿Merecerá la pena? No tenemos una bola de cristal, pero apostamos que sí, sin duda.

De todos modos, no hay que tenerle miedo al futuro. Lo que se ha visto en el E3 2004 es, sencillamente, impresionante. Y podrás verlo, jugarlo y disfrutarlo, dentro de muy poco. No lo dudes, el PC sigue siendo el número uno.

10 juegos que marcan el futuro



1 «F.E.A.R.» Monolith da la gran sorpresa en el E3, y se saca de la manga un juego sublime. Acción demoledora, tecnología de vanguardia y un guión sorprendente.



2 «Splinter Cell 3» Nadie la esperaba, pero la tercera parte de «Splinter Cell» está en camino. Y, la verdad, es de lo más impresionante en su apartado visual.



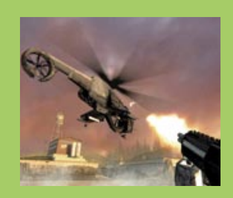
3 «Doom 3» Sí, la fecha de verano de 2004 ya es oficial. Ve preparando tu disco duro para instalar un juego que te hará conocer un terror que nunca imaginaste.



4 «Black & White 2» Uno de los proyectos más ambiciosos, originales y espectaculares que jamás se han visto. Nuevos conceptos en diseño y jugabilidad, para romper todos los moldes.



5 «Battlefield 2» La acción online adquiere nuevos brios con el desarrollo de uno de los títulos más realistas en el campo de la simulación bélica. Asombroso.



6 «Half-Life 2» Ha tardado, pero ya está, casi, aquí. Lo tiene todo para abanderar, durante mucho tiempo, el género de la acción. Crees conocerlo, pero te sorprenderá...



7 «Rome. Total War» La nueva y más espectacular entrega de la serie «Total War», afronta numerosos e importantes cambios. Jamás la estrategia fue tan impactante.



8 «Imperial Glory» ¿Es posible que, de nuevo, Pyro sea capaz de aportar una nueva perspectiva a la estrategia? Así parece tras ver «Imperial Glory». Querrás tenerlo.



9 «Los Sims 2» Puede convertirse en el último «Sims» que dirija, personalmente, Will Wright. Pero, eso sí, está tan bien diseñado que será todo un clásico imprescindible.



10 «EverQuest II» La serie que revolucionó el rol online también lidera la nueva generación de títulos del género, con una segunda parte impresionante.



Prince of Persia 2

En la última edición del E3 se ha presentado por primera vez lo que será la segunda parte de «Prince of Persia», y el remozado "look" de su protagonista. Mucho más duro, oscuro y guerrero que en el título original, y con la absoluta intención de convertirse en uno de los personajes más relevantes del mundo de la acción y de la aventura. El Mal, de nuevo, se interpone en el camino del Príncipe, y no dudará en acabar con él con cualquier medio a su alcance. No pierdas de vista al Príncipe, que trae ganas de guerra…



World of Warcraft

El esperado título online de Blizzard es, sin duda, una de las estrellas del mundo del rol en la red para este 2004. En su actual etapa de pruebas en fase beta, «World of Warcraft» ya dispone de todas las razas que se incluirán en su versión final, como la que ilustra esta bella imagen, con una sugerente elfo nocturna, dispuesta a acabar con cuantos diablos se crucen en su camino. Si el rol online es lo tuyo, deberás seguir muy atentamente a este título.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Jorge Portillo

Acción con seso

Después de los recientes, y estupendos, «Painkiller» y «Unreal Tournament 2004», la verdad es que resulta refrescante la llegada de un juego como «Hitman Contracts», tan entretenido como el que más, pero que nos permite enfrentarnos a la acción desde otro punto de vista, más pausado y reflexivo. Esta circunstancia, además, hace que resulte aún más sangrante el caso de «Manhunt», que intenta una aproximación a la acción igualmente sigilosa, pero a través de un sistema de juego mucho más limitado. La violencia gratuita que no aporta nada al juego no hace sino agravar el problema.

LA CUESTIÓN DEL MES

En los juegos de acción, ¿prefieres disparar a todo lo que se mueva o ser sigiloso como una sombra?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

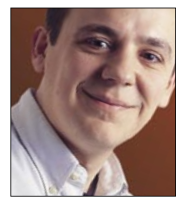
Review
Knights of th
Infernal Cr
Acción sin histor

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



JORGE PORTILLO
Jefe de sección
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Empires, Ground Control 2, Perimeter, Golden Land

Si puedo elegir, prefiero a Sam Fisher que a Serious Sam.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: Far Cry, Painkiller, UEFA Euro 2004

Me adapto a lo que pida el juego. Soy un todoterreno de la acción.



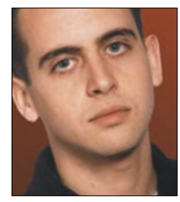
JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Deus Ex, Hitman Contracts, Schizm 2

Prefiero pensar las cosas con calma. No tengo el gatillo fácil.



JESÚS TRAVERSO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Etherlords II, Painkiller, Hitman Contracts

Me valen los dos extremos, y si están en el mismo juego, mejor.



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Condition Zero, Far Cry, Perimeter, Hitman Contracts

Dame munición abundante y enemigos en los que gastarla.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

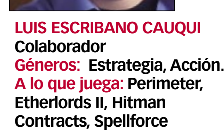


SÍ nos gusta

- La originalidad de «Perimeter», que demuestra que incluso en un género tan explotado como el de la estrategia, aún no está todo inventado.
- Que la fórmula de la serie «Hitman», una apuesta por un tipo de acción diferente, no sólo no se haya agotado sino que, como se demuestra en «Contracts», tiene plena vigencia.
- Que todavía haya un hueco para los juegos de rol de corte clásico como «Golden Land».
- El regeso del legendario Pacman a nuestros PCs, en «Pacman World», un juego tan sencillo como entretenido

NO nos gusta

- Que un juego de combates tan interesante como «Knights of the Temple» no tenga modo multijugador.
- La ausencia de traducción de «KnightShift» , un juego muy accesible que pierde así gran parte de su público potencial.
- Que una ambientación a priori tan apropiada para un juego de acción como el Western, no haya sido aprovechada como debiera en «Dead Man's Hand».
- Las abundantes limitaciones en el sistema de juego de «Manhunt».



JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Painkiller, Far Cry, Knights of the Temple

La acción es cuestión de reflejos y puntería, el resto son mezclas.

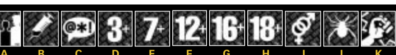
LUIS ESCRIBANO CAUQUI
Colaborador
Géneros: Estrategia, Acción.
A lo que juega: Perimeter, Etherlords II, Hitman Contracts, Spellforce

Prefiero las sombras. Además siempre fui fan de Batman.

Índice de contenidos






A. DISCRIMINACION
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES Micromanía JUEGO DEL MES

Hitman Contracts
Muy profesional

Un agente secreto con un número por nombre vuelve a la carga en su aventura más oscura y misteriosa de todas. No, no es 007, y es verdad que tampoco goza de su glamour, pero al menos puede actuar sin miedo a despeinarse.

La serie «Hitman» se ha convertido en referencia obligada para los amantes de los juegos de acción táctica, pues ofrece una visión clara de lo beneficioso que resulta combinar estrategia y sigilo con buenas dosis de acción y misterio, permitiendo que sea el jugador el único dueño de su destino dentro de la pantalla de su Pc.
Esta tercera entrega no defraudará a la legión de seguidores que la esperaban con impaciencia, pues en ella acción y estrategia se dan la mano en un planteamiento adictivo, similar al de sus antecesores, pero en un ambiente más opresivo y con muchas mejoras técnicas.

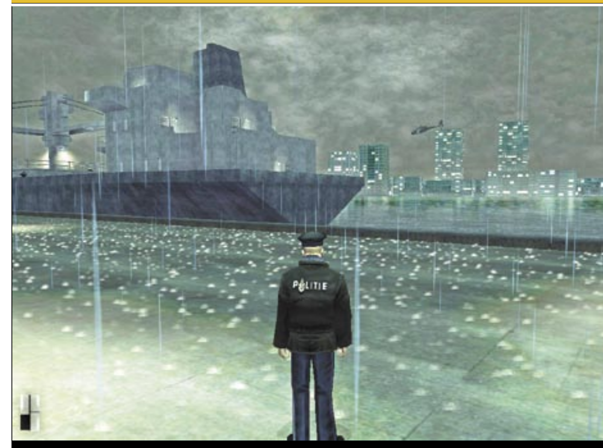
El arte de matar

El principio del juego es tan desconcertante como el resto de su trama. El agente 47, malherido tras recibir un balazo en el estómago, se refu-

La referencia

FAR CRY

- El apartado tecnológico de «Hitman 3» es sobresaliente, pero inferior al de la referencia.
- La sensación de libertad es una característica destacada en ambos juegos.
- En «Hitman 3» prima la estrategia antes que la acción. «Far Cry» es acción en estado puro.



La climatología ayuda a enfatizar el ambiente claustrofóbico del juego.


Algunos niveles son enormes, y tendremos que darnos más de un paseo recorriéndolos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 1,6 GHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 MX 440 64 MB** Conexión: **No requiere**

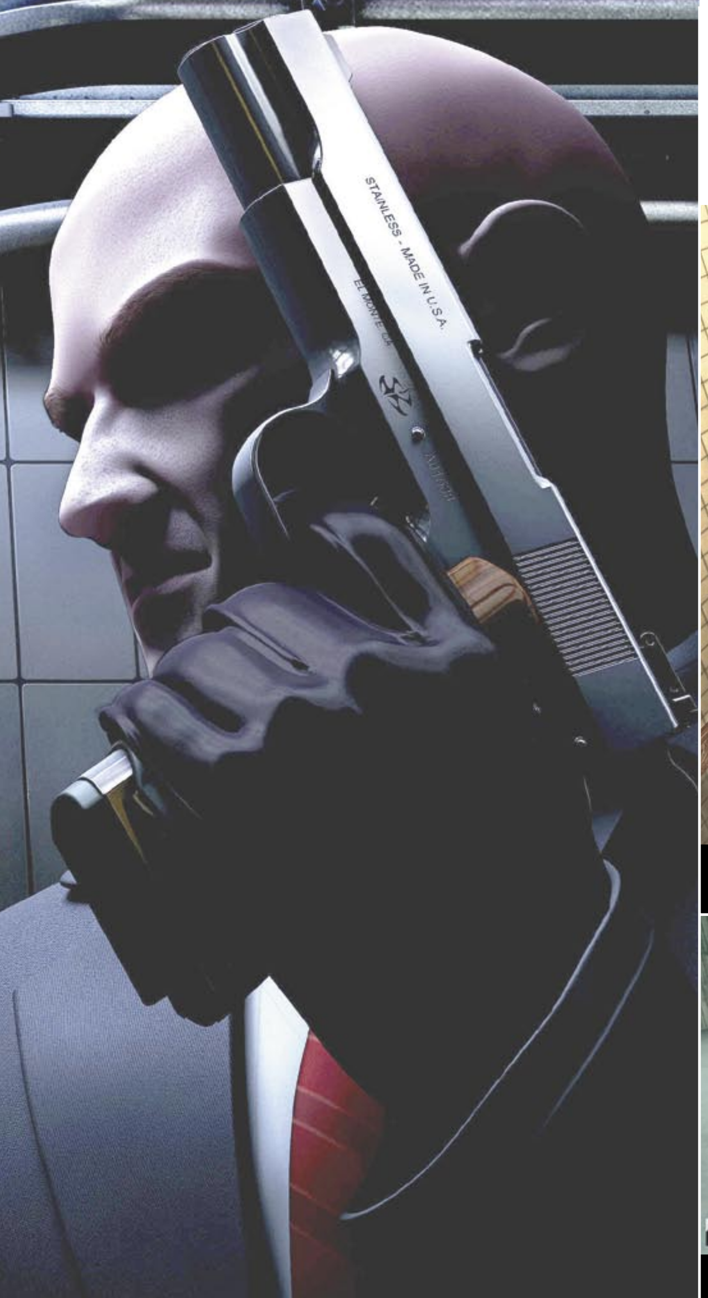


FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, Xbox, PS2** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos, y voces) Edad recomendada (PEGI): **16+** Estudio: **IO Interactive** Compañía: **Eidos** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **44,95 €** Página Web: ***www.hitmancontracts.com*** Una página muy bien diseñada pero que apenas informa sobre las características del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de personajes: **1** Número de escenarios: **7** (Rumania, Siberia, Inglaterra, Rótterdam, Budapest, Hong Kong, París) Número de niveles: **12** Número de armas: **30** Editor de misiones: **No** Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **1,8 GHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **No requiere**





La libertad de acciones es una de las grandes virtudes del juego. Podemos acabar con nuestros enemigos sigilosamente o a tiro limpio. Pero que nadie nos



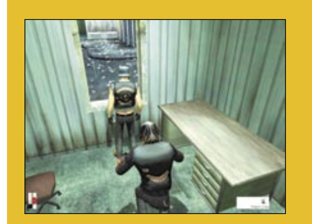


A veces, encontraremos formas originales de acabar con los enemigos.



La IA de los enemigos es magnífica. Es difícil que no nos descubran.

Asesino sigiloso





EL SIGILO es una de nuestras mejores armas. Se puede acabar con cualquier enemigo de forma silenciosa (dependiendo del arma, claro), arrastrar su cadáver a un rincón para que no lo descubran, y ponernos su ropa a fin de pasar desapercibidos.

EL MAPA también resulta de gran ayuda durante una acción sigilosa, ya que señala la posición de todos los enemigos, civiles y objetivos del escenario. Asimismo, nos indica los lugares donde es posible encontrar formas de superar los retos que vamos hallando en nuestro camino.

SIN EMBARGO, casi ningún plan sale como se espera, y en muchas ocasiones nos vemos obligados a cargar la partida o salvar la situación a base de tiros. El típico método de "ensayo y error" se convierte en imprescindible al cabo de un tiempo.

SU MEJOR BAZA ES HABER SIDO DISEÑADO CON LA ESTRATEGIA Y LA PLANIFICACIÓN EN MENTE, PERO SIN DEJAR A UN LADO A LOS AMANTES DE LA ACCIÓN PURA

gia en la habitación de un hotel de París para recuperar fuerzas. Allí, debatiéndose entre la vida y la muerte, recuerda en forma de "flashback" algunas de las misiones que ha llevado a cabo durante su vida criminal.
Es en esos "flashback" donde tomamos el control de sus acciones en los diferentes escenarios del juego –doce en total, con lugares tan dispares como Rumania, Siberia, Hong Kong o Budapest–, tratando de cumplir las misiones que le encomendaron en su momento. Una curiosa forma de conocer un poco más el oscuro pasado de nuestro protagonista.

Nuestro cometido en estas misiones consiste en cumplir los objetivos especificados. Para ello, tendremos que infiltrarnos en algún lugar concreto, hacer frente a los múltiples enemigos que lo protegen, y llegar hasta el blanco asignado para encargarnos de él, generalmente acabando con su vida.

Sistema abierto

Es en esta sucesión de acciones donde se muestra una de las mejores bazas del juego: su sistema abierto. Y es que aunque nuestros objetivos son claros el modo en que los llevemos a buen puerto es cosa nuestra.

En principio, el sigilo y la discreción deberían ser casi siempre la opción a elegir por el jugador y la mejor forma de sacarle todo el jugo a este estupendo programa, pero para los impacientes existe también la posibilidad de actuar a lo "Rambo".
No es recomendable como elección principal, porque además de resultar más difícil acorta el número de horas de juego sensiblemente, pero, no hay duda, que es un mérito del juego que el diseño de los niveles no fuerce a los jugadores por una ruta predeterminada.
Este diseño, no obstante, padece un problema, y es ►►


El comportamiento de los cuerpos al caer o al golpearse es extremadamente realista.


El juego incluye un amplio catálogo de armas, aunque muchas ni siquiera llegan a verse.

El motor gráfico del juego nos sorprende a menudo con detalles de gran calidad.

Un arsenal con estilo




EL ELENCO DE ARMAS es muy elevado, aunque sólo los que actúen como auténticos fantasmas podrán verlas todas, pues muchas de ellas sólo aparecen como recompensa si somos discretos.

LOS ARTEFACTOS MÁS TÍPICOS y habituales del Agente 47 han vuelto, como su alambre para asfixiar y sus automáticas dobles, a los que se unen nuevos tipos de objetos, pistolas, escopetas, y rifles.

SON UN COMPONENTE INDISPENSABLE en muchos de los disfraces que utilizamos a lo largo del juego. Las armas siempre deben ir conjuntadas con el atuendo apropiado o seremos descubiertos.

EL JUEGO PRESENTA UNA CIERTA ESCASEZ DE ACCIONES Y RECURSOS DESTINADOS A DISTRAER O DESORIENTAR A LOS ENEMIGOS, LO QUE LIMITA SUS VIRTUDES SIGILOSAS

que la vertiente sigilosa resulta demasiado escasa en algunas opciones.
Se echan en falta, por ejemplo, un mayor número de movimientos sigilosos, al estilo «Splinter Cell», o la posibilidad de hacer algo para atraer a un enemigo a la zona que más nos convenga. Al final, casi todo se reduce a esquivarlos agachado, sorprenderlos por la espalda y disfrazarse para que no nos detecten.
Eso sí, el equipo, un factor importante en un juego como éste, no plantea ningún problema, porque tenemos a nuestra disposición todo tipo de armas, desde las más convencionales como pistolas, escopetas, y rifles de asalto, hasta las más discretas, como inyecciones para aturdir o un alambre para asfixiar.
Desgraciadamente no podemos elegir el arma que deseemos, porque sólo se nos da un arsenal por defecto que, eso sí, podremos aumentar al quitarles armas a los enemigos. Y es una auténtica lástima, porque seleccionar el armamento que creemos idóneo para cumplir una misión es un factor que podría haber potenciado la sensación de estrategia, algo que sí ocurría en «Hitman 2». En su lugar, se nos recompensa con algunas armas nuevas en función de nuestra conducta en la misión anterior.

Lo mismo pero mejor

Con esa frase se podría resumir el diseño del juego. Las mismas características téc-



Mejoras gráficas

EL MOTOR UTILIZADO en el diseño del programa, el mismo que se empleó en «Freedom Fighters», ha sido mejorado con ciertos añadidos que no sólo permiten mostrar un entorno increíblemente detallado, sino que también ofrecen una magnífica experiencia visual con las tarjetas gráficas más modestas. Algo muy de agradecer en los tiempos que corren.

LOS POCOS OBJETOS que responden a nuestras acciones lo hacen, eso sí, de una forma muy realista. Esperad a ver vuestro reflejo en un charco de sangre y cómo las cortinas se agitan al moveros entre ellas. Pero no acaba ahí la cosa. Los efectos climatológicos, las sombras, la iluminación... resulta sorprendente ver todos estos elementos en acción.



La música es increíble, y nos acompaña en los momentos difíciles.



Las sombras son soberbias, algo imprescindible dada la ambientación.



Está bien que el juego sea oscuro, pero en algunos niveles se han pasado.



Podemos cambiar la perspectiva visual de tercera a primera persona.

nicas de la entrega anterior, pero potenciadas. Los gráficos tienen una calidad soberbia, son muy detallados y muestran un enorme número de polígonos, incluso en tarjetas de gama baja.

La IA, por su parte, ha sido depurada y ahora responde mucho mejor a nuestras conductas sigilosas, aunque, eso sí, en ciertas ocasiones pueda conducir a algunos enemigos a actuar de manera suicida.

De la dificultad, casi es mejor ni hablar. Es endiablada hasta más no poder, como siempre, pero es que esto parece estar ya convirtiéndose en la marca característica de la casa.

Las dos mejores virtudes de «Hitman Contracts» son, sin duda, su libertad a la hora de cumplir las misiones, de la que ya hemos hablado anteriormente, y su ambientación, que al mismo tiempo es también uno de los cambios más fundamentales con respecto a anteriores entregas: es oscura, opresiva, en algunos escenarios es incluso claustrofóbica… todo lo que digamos es poco. Y eso, claro, se nota en su representación visual, aunque en ocasiones resulte una molestia desenvolverse en medio de tantas sombras. Pero, al fin y al cabo, el juego nos narra el arrepentimiento psicológico de un asesino profesional, y eso ha de reflejarse gráficamente en el juego.

Por último, su banda sonora, compuesta e interpretada de nuevo por Jesper Kid y la Orquesta Filarmónica de Budapest, es excelente en todos los aspectos.

¿Alguien da más?

En resumen: quienes disfrutaron de las anteriores entregas están de enhorabuena, quienes pasaron penurias jugándolas, mejor que ni se acerquen y quienes no hayan tenido el placer de conocer la calva de 47, disponen ahora de una y espléndida oportunidad para hacerlo. ¿Qué más podemos decir?

J.T.A.

ALTERNATIVAS

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Otro arcade con virtudes tácticas y estratégicas, aunque con una mayor variedad de posibilidades.
▶Comentado en MM 111 ▶Puntuación: 90

Metal Gear Solid 2
El juego de infiltración por excelencia, pero con problemas de herencia consolera que le hacen perder puntos.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 76

Toma nota

Un buen juego para ejercitar el cerebro antes que los reflejos.

LO BUENO:
- El sistema de juego completamente abierto y lleno de posibilidades.
- La oscura ambientación de la que hace gala.
- Las mejoras en su motor gráfico.

LO MALO:
- La lista de acciones sigilosas resulta un tanto limitada.
- Seguimos sin modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
87	NO TIENE

UEFA Euro 2004

El deporte nacional

Esta es la definitiva, seguro. Pasaremos de cuartos de final y ganaremos la Eurocopa. Y, oye, si esto no ocurre, siempre nos queda el consuelo de hacer trizas a nuestros rivales a los mandos de este buen simulador.

Como ya es costumbre, desde hace casi una década, la saga FIFA también se deja ver cada vez que se celebra un acontecimiento futbolístico de gran magnitud, como lo son el Mundial o la Eurocopa. Este nuevo título de la serie conserva virtualmente intactos muchos elementos del reciente «FIFA 2004», desde la mayoría de los modos de juego, hasta el motor gráfico, pasando incluso por el sistema de control. También se han incluido algunas novedades interesantes, pero ¿son suficientes para quienes ya dispongan de «FIFA 2004»? Salgamos de dudas.

Las novedades

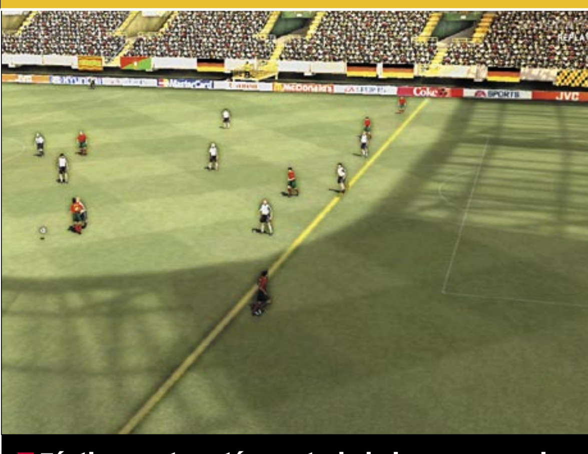
«UEFA Euro 2004» pone a disposición del jugador un amplio abanico de selecciones nacionales, todas procedentes del Viejo Continente, con las que podrás disputar

La referencia



PRO EVOLUTION SOCCER 3

- **La referencia reproduce con más realismo el desarrollo de un partido de fútbol.**
- **Ambos gozan de una gran tecnología, pero los gráficos de «Pro Evolution» son más espectaculares.**
- **«UEFA Euro 2004» incluye opciones multijugador a través de Internet, mientras que la referencia no.**



Tácticamente está muy trabajado, como queda demostrado con la práctica del fuera de juego.



La libertad de cámaras es total y variable tanto en altura como en profundidad.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz** ▶RAM: **768 MB, 1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox** ▶Género: **Deportivo/Simulador** ▶Idioma: **Castellano (Textos y voces)** ▶Código PEGI: **+3** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **47,95 €** ▶Página Web: ***www.euro2004game.ea.com/es/*** De buen diseño y en castellano, con todo lo que ofrece el juego. Además, podrás observar la galería de imágenes y bajarte la demo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de selecciones: **51 equipos** ▶Número de jugadores: **40 para seleccionar por equipo** ▶Modos de juego: **7 (UEFA, Amistoso, Ida y Vuelta, Situación, Fantasía, Entrenamiento, y Online)** ▶Editor de jugadores: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Torneos** ▶Número de jugadores: **1-4** ▶Opciones de conexión: **Internet, Red local**

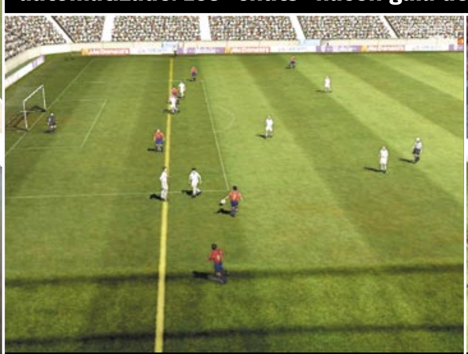
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,8 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**





Las animaciones son muy buenas, aunque en ocasiones todo parece algo automatizado. Los "chuts" hacen gala de algunos efectos exagerados.


La gran variedad de acciones permite un realismo muy acusado.



La ambientación en las gradas del estadio está realmente conseguida.

Variedad del juego





ALGUNAS OPCIONES son muy originales. Mientras que los modos Amistoso, Torneo, Práctica e Ida y Vuelta son los típicos que podemos encontrar en las producciones del género, hay otros que además de útiles son todo un desafío.

EL MODO SITUACIÓN nos propone escoger entre un número de variables, como el marcador inicial, el número de minutos a disputar, o las amonestaciones de uno y otro bando. Así podemos plantearnos diferentes retos a medida para luego contar con experiencia en la Eurocopa.

EL SUEÑO DE UN ENTRENADOR se engloba ría en el modo Fantasía. En éste debes escoger en total a 16 jugadores según tus gustos y preferencias. Resulta una gozada elegir a los mejores y machacar al contrario, o a los peores y ponernos a prueba.

LAS JUGADAS A BALÓN PARADO HAN EXPERIMENTADO UNA MEJORA MUY EVIDENTE, SOBRE TODO EN LO REFERENTE A LA ACTITUD DE LOS JUGADORES Y SU POSICIONAMIENTO

desde la fase de clasificación hasta la final de la Eurocopa. Dada la temática del producto, se ha limitado el número de jugadores y clubes disponibles, pero a cambio se han introducido mejoras palpables en la jugabilidad y en la gestión del equipo, necesarias para alargar la vida del producto.
Los modos de juego también han sufrido un profundo lavado de cara sobre todo en cuanto a originalidad en su planteamiento. Y por último, se ha recuperado la espectacularidad de anteriores producciones con una recreación exhaustiva de los prolegómenos de los partidos, nuevas escenas animadas, una banda sonora de gran calidad, una ambientación soberbia en las gradas, y todo ello amenizado con los excelentes comentarios de los populares locutores deportivos Manolo Lama y Paco González.

Fútbol en directo

Con este título nos encontramos sin duda ante la experiencia futbolística más conseguida de toda la saga. Sin haber experimentado una evolución drástica respecto al anterior título, sí que se puede apreciar una leve mejora en la recreación de la IA de los jugadores, lo que redunda en partidos más reales y en definitiva, más emocionantes. Aún así, quedan por pulir algunos aspectos de la misma, como, por ejemplo, el hecho de que los jugadores rivales no presionen si nos quedamos quietos con el balón en el medio del campo.
Hay nuevos y espectaculares regates, más pases y remates que vienen a engrosar la enorme lista de acciones que los jugadores pueden efectuar en el terreno de juego. Si bien toda mejora es digna de elogio, no acabamos de entender como un aspecto tan importante como la física del balón ►►



El pase en profundidad suele funcionar bien, aunque los jugadores no siempre realizan los desmarques más lógicos; un aspecto a depurar en el futuro.

Haz de seleccionador





DISPUTAR ÚNICAMENTE PARTIDOS puede convertirse en una tarea aburrida. Para remediar esta situación se ha incluido no sólo una completa gestión de tácticas, sino la posibilidad de elegir a los convocados que irán con la selección al torneo.

HAY 40 JUGADORES disponibles para cada selección. Atendiendo a sus atributos y a tus preferencias, dispones de todos los partidos de la fase de clasificación para ir contando con unos y desechando a otros. Como en la realidad, los amistosos son ideales para probar.

LA ACTUACIÓN DE LOS CONVOCADOS en sus clubes de origen afectará de manera positiva o negativa a su rendimiento. Cada semana recibirás un completo boletín de noticias con los diferentes sucesos acaecidos como lesiones, sanciones, etc.

sigue sin estar a la altura. No hay que ser muy perspicaz para observar una ingravidez muy acusada en todos los desplazamientos del balón, ya sean rasos o elevados. Además, los efectos extraños o exagerados en algunos "chuts" son el pan de cada día, haciendo un flaco favor a un realismo que en otros aspectos le sobra.

La voz de la experiencia

Donde sí funciona bien «UEFA Euro 2004» es en la jugabilidad. El mecanismo de control ya ha demostrado en otras muchas ocasiones su flexibilidad y facilidad de uso. También es cierto que es casi obligatorio disponer de un pad con "sticks" analógicos o, de lo contrario, nos perderemos parte de las posibilidades que ofrece el juego.

Técnicamente se muestra más sólido que espectacular. La recreación de los jugadores es muy buena en planos cortos, pero queda deslucida en vistas de cámara lejanas, las mejores para disfrutar del juego en su plenitud. Las animaciones también alcanzan un buen nivel, y se llevan la palma en las estiradas de los porteros, los regates, y los escorzos de los jugadores ante un remate a puerta.

EL DESPLAZAMIENTO ENTRE LOS MENÚS DEL JUEGO RESULTA LENTO. AUNQUE SE PUEDE USAR EL RATÓN, ÉSTE NO FUNCIONA TODO LO ÁGIL QUE DEBIERA

A pesar de algunas carencias, «UEFA Euro 2004» es un gran juego de fútbol. No destaca por sus abundantes novedades, pero a cambio se revela como uno de los mejores simuladores de su categoría.

J.M.H.


Las jugadas a balón parado son completas y sencillas de ejecutar.

El interfaz de juego es intuitivo pero requiere de muchas teclas.

Toma nota

Un buen juego deportivo, menos original de lo que se esperaba.

LO BUENO:
- Numerosos y variados modos de juego.
- Un apartado tecnológico notable.
- Mejoras en la IA de los jugadores.

LO MALO:
- La física del balón no convence.
- El número de equipos y clubes, aunque realista, sabe a poco.
- Pocas novedades respecto a FIFA.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
84	82

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador todavía **tiene que ser depurado del todo.**

SOLO:
Lo mejor: Poder ganar la Eurocopa con tu selección.
Lo peor: En algunas situaciones la IA no está a la altura .

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los torneos Online que se celebran habitualmente.
Lo peor: El proceso para conectarse es engorroso.

ALTERNATIVAS

FIFA 2004
Prácticamente el mismo título con alguna novedad jugable menos, pero incluye más equipos y clubes.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 90

TOTAL CLUB MANAGER 2004
Probablemente el mejor y más completo mánager de la actualidad, capaz de fusionarse con «FIFA 2004».
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 93






Perimeter

¿El renacimiento de un género?

Los humanos han atravesado el universo hasta llegar a un enigmático sistema de planetas y, como siempre, lo primero que han hecho es ponerse a pelear entre ellos... ¡¡Y luego nos extrañamos de que los extraterrestres nos invadan!!

Dice «Perimeter» de sí mismo que es el renacimiento de la estrategia en tiempo real. Y nosotros, aunque hemos oído eso ya demasiadas veces, nos ponemos manos a la obra con la esperanza de que, esta vez sí, alguien haya dado con un producto original que abra nuevos caminos para el género. ¿Será éste el juego que esperamos?

Diseño impecable

Para empezar, el planteamiento es impecable: una historia digna de novela de ciencia-ficción, un universo con personalidad propia lleno de detalles originales, un buen número de unidades y estructuras para ampliar las posibilidades estratégicas, tres "razas" diferenciadas y un espectacular entorno 3D modificable en tiempo real. Profundizando un poco más llegamos al sistema de juego, en el que lo primero que destaca es el modo en que todos los elementos se combinan para potenciar el aspecto estratégico.

La tradicional obtención de recursos, por ejemplo, se ha sustituido por una red de "postes" conectados entre sí que produce energía pero que al mismo tiempo forma el esqueleto de la base. Además, cada poste puede generar un escudo impenetrable, que se puede usar defensiva y ofensivamente.

Las unidades militares, por su parte, se forman por combinación de tres tipos básicos, mediante un proceso que puede hacerse o deshacerse tantas veces como se desee. Eso hace que hace que las decisiones relacionadas con la producción de nuestro ejército cobren una profundidad poco habitual, y que éste sea, además, muy versátil. Por último, se nos obliga a nivelar el terreno

La referencia



EMPIRES

- **Aunque los dos tienen la misma estructura en esencia, «Perimeter» propone una serie de elementos muy innovadores.**
- **«Empires» tiene una vocación realista e histórica, y «Perimeter» es ciencia-ficción.**
- **Ambos poseen un estupendo acabado gráfico.**


Todos los elementos del juego están muy bien integrados y orientados al aspecto táctico.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,8 GHz** ▶RAM:512 **MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5700** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad Recomendada (PEGI): **+7** ▶Estudio: **K-D Lab** ▶Compañía: **Codemasters** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de DVDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **24/5/2004** ▶PVP Recomendado: **49,95 €** ▶Página Web: ***www.codemasters.com/perimeter*** Pantallas, foros, descargas… y todo en español. Visita interesante aunque, eso sí, no imprescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **2, campaña y batallas** ▶Misiones d ela campaña: **27** ▶Razas: **3, Empire, Exodus y Gentes de Harkback** ▶Estructuras bélicas: **7** ▶Edificios: **18** ▶Unidades civiles: **2** ▶Unidades militares: **28** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1: destruye o captura los edificios del rival** ▶Número de jugadores: **1-4** ▶Opciones de conexión: **Internet y red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **950 MB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **ADSL**



Argumento de lujo

LA HISTORIA que se cuenta en «Perimeter» no tiene desperdicio, aunque tiene algunas deudas literarias con libros como "Crónicas marcianas" de Bradbury. Se nota, en cualquier caso, que los desarrolladores han tenido claro desde el principio que buena parte del encanto de un juego reside en su capacidad de desplegar un universo propio y carismático.

LAS TRES CIVILIZACIONES son iguales a un noventa por ciento, pero cada una dispone de una serie de unidades y armas especiales que permiten desarrollar estrategias específicas. El imperio es tecnológico. Exodus controla ciertos aspectos climáticos, generando torbellinos o terremotos. Harkback puede producir monstruos como los que aparecen en los planetas.



La manipulación del terreno tiene efectos directos en los combates.



El diseño de los escenarios es muy acertado y, a ratos, bastante inquietante.



Las redes de postes de energía son un elemento de primer orden.



La gran variedad de unidades ofrece un buen número de opciones de juego.

UNO DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS ORIGINALES DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS. LE FALTA SÓLO EL "TOQUE" DE LOS CLÁSICOS.

para poder construir, y eso a su vez tiene consecuencias directas en la batalla, ya que podemos moldearlo para establecer defensas naturales.

El toque final

Los tres elementos explicados son suficientemente originales y están tan bien integrados, que por sí solos bastan para dejar satisfecho al estratega más exigente. Por desgracia, a la jugabilidad de «Perimeter» le falta un punto para llegar al nivel de adicción de los clásicos del género. Por un lado, su desarrollo resulta algo lento, por otro el sistema de juego se vuelve a veces demasiado complejo… el caso es que le falta ese "algo" que hace que uno no se pueda sacar de la cabeza un juego, ni siquiera durmiendo.

Aún así, y al margen de otros problemas menores, «Perimeter» es un título muy interesante e innovador, quizá no muy adecuado para el jugador ocasional, pero que, sin duda, resultará atractivo para cualquier aficionado a la estrategia.

L.E.C.

ALTERNATIVAS

HOMEWORLD 2
Otro superjuego espacial, con tres bandos enfrentados, en 3D, y un universo propio y específico.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 80

WARCRAFT III
También enfrenta varias razas de diferentes características, pero su ambientación es fantástica.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 92

Toma nota

Innovador, interesante y muy bien diseñado.

LO BUENO:
- La forma en que todo se integra en el sistema de juego.
- La historia y el universo que propone.
- Su potente motor gráfico que genera escenarios muy detallados.

LO MALO:
- No termina de enganchar como enganchan los grandes.
- A veces las partidas son muy largas.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
88	85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Su especial sistema **de juego se adapta mejor al modo individual**

SOLO:
Lo mejor: La campaña es larga y está bien hilvanada.
Lo peor: Algunas misiones son excesivamente complicadas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las diferencias entre bandos.
Lo peor: Sólo pueden jugar simultáneamente cuatro jugadores.

Manhunt

No todo puede ser un juego

Pero, ¿esto qué es? Vas a la cárcel, te condenan a muerte por asesino, y no sólo no te ejecutan, sino que acaban dándote el papel protagonista en una "snuff movie"… No diremos aquello de "si lo sé no vengo", pero en fin...

Hay juegos que parecen hechos para crear polémica, y ese es el caso de «Manhunt», en el que todo gira alrededor del "snuff", y la violencia. Sin duda, este título ofrece calidad y plantea opciones de juego interesantes, pero todo queda eclipsado por una ambientación exageradamente violenta, que sólo encajará con un grupo de usuarios muy determinado.

De partida, escalofriante

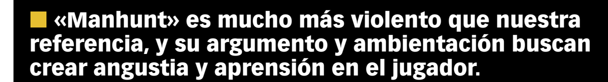
Nuestro papel es el de un asesino condenado a muerte rescatado por un siniestro personaje, quien le obliga a protagonizar una "snuff movie". A partir de aquí, atravesaremos escenarios llenos de siniestros "cazadores" a los que deberemos ejecutar de la forma más cruenta posible para que la película sea mejor. Y todo, mientras una periodista intenta averiguar la verdad.

La referencia

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW



■ **Ambos se basan en la infiltración y no en el combate, pero la referencia ofrece más opciones.**



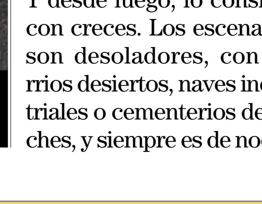
■ **«Manhunt» es mucho más violento que nuestra referencia, y su argumento y ambientación buscan crear angustia y aprensión en el jugador.**

■ **Gráficamente, «Splinter Cell» es superior.**



■ **El combate directo acaba siendo demasiado simple y contempla muy pocos movimientos.**

No obstante, y por encima de sus personajes, el principal protagonista de el juego es la ambientación. «Manhunt» pretende, sobre todo, ser oscuro, siniestro, mórbido, angustioso, pesimista y descaradamente violento. Y desde luego, lo consigue con creces. Los escenarios son desoladores, con barrios desiertos, naves industriales o cementerios de coches, y siempre es de noche.



Además, abundan los sonidos inquietantes y los sustos más desagradables.

Al acecho

El juego logra crear tensión, y pone los pelos de punta, incluso a los más veteranos en estas lides. La violencia, como no podía ser de otra manera, ocupa un lugar central en el desarrollo de la acción. «Manhut» lograr recrear perfectamente los as-



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,8 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5700** ▶Conexión: **No requiere**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox, PlayStation 2** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (textos), Inglés (voces)** ▶Edad recomendada (PEGI): **+18** ▶Estudio: **Rockstar North** ▶Editor: **Rockstar** ▶Distribuidor: **Take2** ▶Nº de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,99 €** ▶Página web: ***www.rockstargames.com/manhunt*** La ambientación es fiel al juego, pero resulta demasiado oscura para ser práctica y además, exige la última versión de Flash.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Armas blancas: **13 (cable, cristal, bolsa, 2 bates, cachiporra, 2 cuchillos, hoz, hacha, machete, martillo, motosierra)** ▶Armas de fuego: **10 (revolver del 38, avenger force .50 AE, GS modelo 23, SAP-12, calibre 12, Spaz Mark 1, IDK Type 2 Sniper, Defender Mark 1, rifle tranquilizador, pistola de clavos)** ▶Acciones de combate directo: **4** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **192 MB** ▶Disco duro: **2,3 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere.**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **3 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere.**



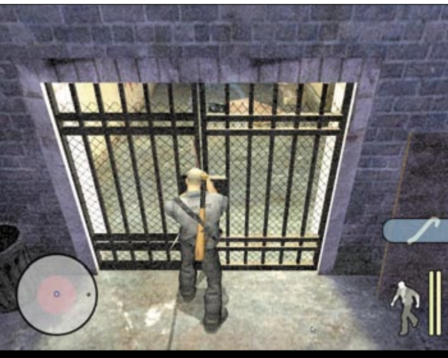
Enemigos casi reales

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL es el aspecto más interesante del juego. Los "cazadores" tienen reacciones casi humanas ante los estímulos, y muchas veces nos sorprenderán por sus decisiones, poniéndonos las cosas difíciles. Además, hablan: sus súplicas de clemencia desde el suelo, o las canciones que se marcan para animarse en la soledad de la guardia, son sobrecogedoras.

EN SU CONTRA, quizá a veces resultan ingenuos. Cuando nos ven, por ejemplo, es fácil darles esquinazo y buscar un lugar en el que escondernos entre las sombras. Nos buscarán un rato y luego volverán a su rutina, aunque ya hayamos matado a un compañero. Una pausa en la acción que en algunos momentos del juego puede ser un alivio.



La violencia es el concepto alrededor del cuál gira todo el juego.



El interfaz permite saber nuestro nivel de visibilidad en cada momento.



El aspecto de "vídeo casero" del juego está bastante conseguido.



Cada fase deja bastante claros los objetivos que tenemos que cumplir.

«MANHUNT» SUMERGE AL JUGADOR EN UNA ATMÓSFERA EXTREMADAMENTE VIOLENTA DE HORROR Y MALDAD EN ESTADO PURO

pectos más explícitos y sangrientos de nuestros encuentros con los enemigos. Una "joya", en fin, para los fans del gore.

La IA de los "cazadores" es otro de los aspectos más elaborados, y quizá el más interesante. Los pandilleros reaccionan a estímulos visuales y sonoros, y tienen distintos niveles de atención, que varían según las circunstancias, respondiendo de manera siempre lógica a cualquier situación.

Ejecuciones tácticas

Los escenarios, aparte de tétricos, participan activamente en el desarrollo del juego. Además de abundantes zonas en las ocultarse, hay multitud de elementos con los que interactuar. Pero más allá de cada "ejecución", el juego no ofrece desafíos interesantes.

Los puzzles son demasiado sencillos y, una vez en combate, la mecánica es muy básica. Esta circunstancia, –es decir, la escasa variedad en la acción– acaba generando monotonía, que no resulta suficientemente atenuada por los enemigos cada vez más inteligentes, ni por las nuevas y potentes armas, o las escenas de ejecuciones.

Un título, en definitiva, que tiene un sistema de juego interesante, sin llegar a ser excepcional, pero que basa buena parte de su carisma en el morbo y la violencia, elementos ajenos a lo que debería ser un juego, y eso acaba, lógicamente, pasando factura.

L.E.C.

ALTERNATIVAS

METAL GEAR S. 2: SUBSTANCE
También un juego de infiltración, aunque más centrado en el espionaje que en la violencia y el gore.
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 76

SILENT HILL 3
Si lo que quieres es pasar miedo al estilo clásico, prueba este estupendo juego de horror y supervivencia.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 89

Toma nota

Terrorífico, muy violento y ciertamente, limitado.

LO BUENO:
- Escenarios, sonido... la ambientación logra crear tensión.
- La IA de los "cazadores".
- Si lo que quieres es violencia, sin duda la derrocha.

LO MALO:
- Al final, su sistema de juego acaba resultando monótono.
- El grado de violencia es inadmisible.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
73	NO TIENE

Knights of the Temple Infernal Crusade

Acción sin historia

Un juego basado en los Templarios puede llevarnos a pensar en aventuras míticas con un desarrollo complejo y una profunda trama. Pero la realidad es otra: el camino de la fe pasa por aporrear el teclado lo más hábilmente posible.

Bajo el atractivo telón de fondo de la legendaria Orden de los Caballeros del Temple, «Knights of the Temple» nos invita a formar parte de la típica lucha entre el Bien y el Mal, eso sí, de la manera más sencilla posible. Ser diestro en el manejo de un arma es el único requisito indispensable para sentirnos caballeros Templarios, y, ya que estamos, para devolver al mundo la paz, salvar a la chica y ganar fama y fortuna, ¿alguien da más?

La eterna lucha

Los sucesos nos trasladan a la Europa del siglo XII cuando el obispo del monasterio de Bellmont secuestra a Adelle, una muchacha con extraordinarios poderes que podrían ser usados para liberar al Mal. Como suele ocurrir en estos enfrentamientos, siempre hay un paladín dispuesto a remediar la situación. El joven Paul, perteneciente a la Orden de los Templarios, es el elegido para dar caza al malvado obispo, y de paso, para ganarse el favor de Adelle.

De esta manera se presenta un nuevo arcade en tercera persona, que bebe directamente de otros títulos tan carismáticos como «Blade: The Edge of Darkness», o el más reciente «Enclave». El manejo de Paul es sencillo, y con unas pocas teclas se pueden hacer todo tipo de golpes especiales, combos, "fatalities" e incluso invocar poderes divinos.

Hemos de abrirnos camino a través de los escenarios contra decenas de enemigos, aunque ello no quita que de vez en cuando nos topemos con algún puzzle que requiera de nuestra atención. Desgraciadamente, la interacción con el es-

La referencia

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

- **La referencia posee un argumento mucho más cinematográfico y atractivo.**
- **Ambos son arcades en toda regla, aunque el desarrollo de «Knights» es menos variado.**
- **Tecnológicamente ambos son muy buenos, pero la referencia es ligeramente superior.**



La dificultad del juego no resulta excesiva, sobre todo cuando aparecen los poderes divinos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz** ▶RAM: **768 MB, 1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox y GC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (Textos y voces)** ▶Edad recomendada PEGI: **+16** ▶Estudio: **Starbreeze Studios** ▶Compañía: **TDK** ▶Distribuidor: **TDK** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44,95 €** ▶Página Web: ***www.knightsofthetemple.com*** Página bien elaborada que cuenta con abundante información sobre los personajes, escenarios, historia y demás aspectos del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **25** (repartidos entre Bellmont, Acre, Jerusalén y Petra) ▶Número de armas: **30** (14 espadas, 7 hachas, 6 mazas y 3 arcos) ▶Personajes jugables: **Paul** ▶Habilidades de combate: **6 ataques combinados, modo bloqueo y modo arco** ▶Habilidades especiales: **4 poderes divinos + 4 ataques especiales** ▶Número de enemigos: **+30 diferentes** ▶Editor de escenarios: **No** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **2,3 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **2,3 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **No requiere**



Un mutante incontrolado

DURANTE SU CRUZADA, Paul luchará con todo tipo de armas diseminadas por el escenario. Al principio contará con una espada, simple y de escaso poder destructivo, pero más adelante podrá equiparse con una enorme variedad de espadas, hachas, mazas y arcos. En total hay una treintena de armas diferentes, y todas serán necesarias para liberar a Adelle.

LOS PODERES DIVINOS representan una ayuda inestimable en el transcurso de los combates. Avanzada la aventura, Adelle comenzará a transferirnos parte de sus poderes, hasta un máximo de cuatro, cuyos efectos podrás mejorar a lo largo de la aventura. Sus efectos van desde la simple curación, hasta la creación de una destructiva onda expansiva.



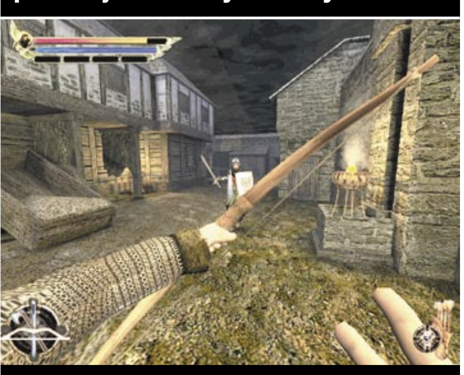
■ No mostrar muchos enemigos en pantalla beneficia a la calidad gráfica.



■ Las animaciones de todos los personajes son muy fluidas y realistas.



■ Los combates son muy previsibles debido a una IA muy "normalita".



■ El número de armas es realmente elevado, y su manejo muy sencillo.

EL SISTEMA DE CONTROL ESTÁ BIEN AJUSTADO, AUNQUE, ESO SÍ, TODO RESULTA MÁS INTUITIVO Y SENCILLO CON UN PAD

cenario se limita a destruir unos pocos objetos, así como a manipular ciertos mecanismos que nos darán acceso a otras estancias.

Bien terminado

«Knights of the Temple», ciertamente, no sorprende por hacer uso de una tecnología vanguardista, aunque en su favor, es justo reconocer, que todos los apartados están tan bien rematados que, en ningún momento, echaremos en falta algo más de espectacularidad.

Las excelentes texturas que cubren todos los elementos del escenario o las magníficas animaciones que lucen los personajes, son pruebas más que suficientes para comprobar el buen hacer de sus programadores.

El juego está salpicado además de escenas de vídeo que van hilvanando una trama, que aunque no es nada original, resulta agradable de escuchar gracias a un cuidadísimo doblaje al castellano. Pero es el acertado equilibrio entre el control y la dificultad lo que redunda en una experiencia jugable muy rica de cara al usuario. Por desgracia, a pesar de la existencia de puzzles, su desarrollo termina a la larga haciéndose repetitivo. Tampoco es un juego demasiado largo, y eso, unido a la ausencia de modo multijugador, acaba perfilando a «Knights of the Temple» como un buen arcade pero de escasa longevidad.

J.M.H.

Toma nota

Un atractivo arcade que resulta algo escaso en contenido.

LO BUENO:
- Un apartado tecnológico muy cuidado.
- El doblaje es realmente bueno.
- Fácil de manejar y muy adictivo.

LO MALO:
- No es un juego demasiado largo.
- Ninguno de sus aspectos es realmente original.
- Tampoco incluye modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL
77

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

ENCLAVE
Otro buen arcade de los creadores de «Knights of the Temple», que destaca por su vistosidad gráfica.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 80

GLADIATOR
Un buen arcade tridimensional que se ve penalizado por la escasa variedad de golpes y combos.
▶Comentado en MM 108 ▶Puntuación: 70



Angels Vs Devils

La cara y la cruz

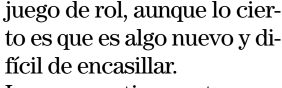
Rayos, congelaciones, llamaradas, ondas vitales... sea cual sea tu bando, cualquier técnica es válida para obtener la victoria en la batalla entre el cielo y el infierno. Y tú, ¿apostarás por los diablillos o por los querubines?

Plasmar la lucha entre lo divino y lo infernal en un torneo se nos antoja, cuando menos, un desafío curioso y lo cierto es que los integrantes del estudio español Enigma Software nos han sorprendido con un entorno original y atractivo.

En «Angels vs Devils» cada jugador controla un pequeño angelito (o diablillo, según la facción escogida) con el que debe atacar al equipo contrario, –ya sea este controlado por la máquina en el individual o por otros jugadores en el multijugador–, y cumplir los objetivos.

Mezcla de ideas

Ese angelito evoluciona a lo largo de la partida según sus méritos de combate y puede ser complementado con objetos mágicos cuyas propiedades podrían hacernos pensar que estamos ante un juego de rol, aunque lo cierto es que es algo nuevo y difícil de encasillar.



La perspectiva en tercera persona es un buen comienzo para el tipo de lucha por equipos que propone, aunque la cámara es algo tozuda en el seguimiento de ciertos movimientos, y se echa en falta la posibilidad de forzar la vista subjetiva.

Entre todas sus cualidades destaca el combate, que mezcla elementos de juego de plataformas, como recolectar pócimas o monedas, con la acción más directa posible. Igualmente, los modos de juego son muy originales, y frente a los dos modos clásicos, el de Capturar la Bandera y el Todos Contra Todos, nos encontramos con otros seis de cosecha propia, que nos proponen desde una carrera de obstáculos hasta un divertido "tú la llevas".

La referencia

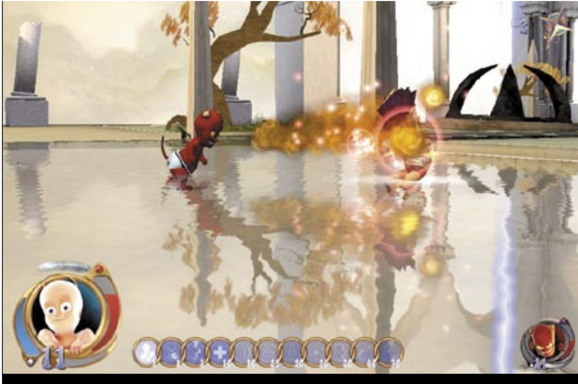
UNREAL TOURNAMENT 2004



- **«Angels VS Devils» es vistoso, pero la diferencia tecnológica es muy favorable a nuestra referencia.**



- **En «UT 2004» hay muchos más escenarios, texturas, personajes y elementos interactivos.**
- **Ninguno presta mucha atención al argumento. Lo importante es la adrenalina de los combates.**



El juego hace gala de bonitos efectos 3D y muestra escenarios grandes y abiertos.



Infomanía



ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2600+** RAM: **1024 MB** Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO** Conexión: **ADSL**

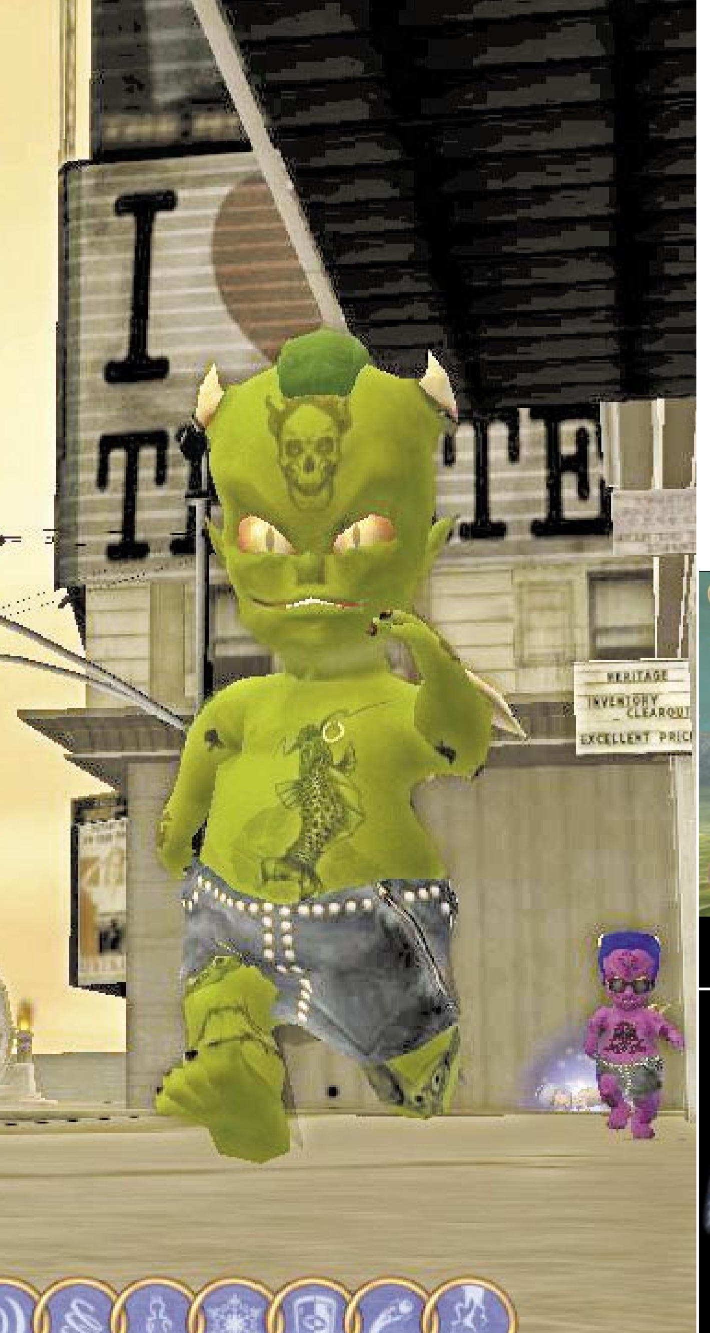
FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** Edad Recomendada (PEGI): **+7** Estudio: **Enigma Software** Compañía: **Enigma Software** Distribuidor: **Nobilis** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **19,90 €** Página Web: ***www.enigmasp.com/avsd*** Contiene información y capturas del juego, aunque es muy escueta.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Personajes: **2 (con cientos de texturas personalizadas)** Poderes: **20 (10 celestiales, 10 infernales)** Escenarios: **200** Ojetos mágicos: **270** Modos individuales: **6** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **8** Número de jugadores: **2-8** Opciones de conexión: **Internet y red local**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** RAM: **512 MB** Disco Duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200** Módem: **ADSL**





Pincelada de rol

EL COMPONENTE de rol viene marcado por la existencia de atributos personales, que van cambiando al personaje según se avanza (fuerza, poder, constitución, agilidad, velocidad), siendo el jugador quién decide los aspectos a potenciar. Además, también existen otros atributos variables que condicionan la partida en curso, tales como vida, maná, experiencia y nivel.

AL FINAL DE CADA MISIÓN, según nuestros resultados, obtendremos diferentes recompensas en forma de mejora de atributos y dinero metálico. Así podremos acceder a una tienda en la que adquirir objetos mágicos a cambio de monedas, para más tarde equiparlas en nuestro inventario si la experiencia nos lo permite. Así construiremos el luchador perfecto.



Hacerse con los movimientos y los ataques especiales no es fácil ni cómodo.



La posibilidad de volar "aleteando" añade un gran punto a la jugabilidad.



Personalizar a los protagonistas compensa en parte la falta de modelos.



El sistema de control resulta, por momentos, algo engorroso.

EL SISTEMA DE JUEGO COMBINA ELEMENTOS DE DIFERENTES GÉNEROS. TODO UN ACIERTO QUE POTENCIA LA DIVERSIÓN

El sistema de torneos, básicamente orientado al juego online, es también un desafío en la campaña gracias a la IA de los robots enemigos y a sus tres modos de dificultad.

La hora de la verdad

Los equipos están formados sólo por cuatro compañeros y eso juega en su contra, ya que unido a la enorme densidad de los mapas, hace que pasemos más tiempo buscando al enemigo que cumpliendo los objetivos. Además, como sólo hay dos modelos disponibles (diablo y ángel) es fácil confundir a los participantes.

Las animaciones y los movimientos especiales, por el contrario, están muy trabajados y definidos, ya que permiten desde combates cuerpo a cuerpo mediante combinaciones de teclas, más o menos complejas, hasta magias y rayos de proyección. «Angels vs Devils» es, ante todo diversión... cuando se le coge el truquillo, eso sí.

J.M.G.

ALTERNATIVAS

BATTLEFIELD VIETNAM
También ofrece acción en equipo, aunque con ambientación bélica y muchos más participantes a la vez.
▶Comentado en MM 110 ▶Puntuación: 89

PAINKILLER
La lucha entre el cielo y el infierno desde el punto de vista individual y con mucho más "realismo".
▶Comentado en MM 112 ▶Puntuación: 90

Toma nota

Un juego original y divertido, con algunos problemas de control.

LO BUENO:
- Los contrincantes, gracias a una buena IA, son dignos.
- Los escenarios son muy abiertos.
- Los requisitos son asequibles.

LO MALO:
- Sólo hay dos modelos de personajes que se repiten.
- El control y la cámara responden con cierta lentitud.
- El aspecto gráfico es simplón.

MODO INDIVIDUAL 66

MODO MULTIJUGADOR 76

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La campaña es amplia, **pero con amigos el multijugador es mejor.**

SOLO:
Lo mejor: Los objetos para mejorar nuestro personaje.
Lo peor: El "autoapuntado" obligatorio.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La cantidad de ítems disponibles.
Lo peor: 8 jugadores simultáneos se queda corto.

Knight Shift

Tres en uno

Que sí, que lo del príncipe dispuesto a recuperar su reino, que lo del mal y el bien, que lo de la magia... todo eso es un disco viejo. Pero, ¿y si te decimos que este título es a la vez un juego de rol y uno de estrategia en tiempo real?

El mestizaje también está en el mundo de los videojuegos, y «KnightShift» es un buen ejemplo, ya que combina elementos de rol y de estrategia en tiempo real para ofrecer una experiencia de juego entretenida, sencilla y asequible. Como era de esperar, no profundiza en ninguno de los dos, pero variedad no le falta, sobre todo si tenemos en cuenta que incluye, además de la campaña individual, dos modos de juego independientes, uno en el que se potencia el rol y otro en el que domina la estrategia. Tres juegos por el precio de uno. ¿O no?

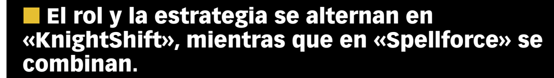
De todo un poco

«KnightShift» resuelve la mezcla de géneros de un modo simple y eficaz: los combina alternativamente. Con el hilo conductor de nuestro personaje, un príncipe que trata de recuperar su reino, nos enfrentamos en la campaña a niveles que alternan las misiones típicas de un juego de rol con la gestión de bases para producir ejércitos y librar batallas. Los modos alternativos, por su parte, recogen el sistema de juego de la campaña aunque lo limpian de "impurezas". El estratégico es una batalla única en un mapa y el de rol permite definir un personaje para jugar con él una serie de misiones independientes o encadenadas en una historia.

Ninguno de estos tres modos, sin embargo, destaca especialmente, al margen del sentido del humor. La IA no es nada del otro mundo, el diseño de niveles no seduce, las misiones son simples y fáciles, la variedad de unidades o acciones no ofrece demasiadas posibilidades

La referencia

SPELLFORCE



- **El rol y la estrategia se alternan en «KnightShift», mientras que en «Spellforce» se combinan.**
- **«KnightShift» tiene un buen acabado, pero el de «Spellforce» es superior.**
- **«KnightShift» no ofrece las opciones tácticas ni la variedad de razas de nuestra referencia.**



No destaca por su rigor estratégico, pero lo compensa con humor y sencillez de manejo.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,8 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5700** ▶Conexión: **56 Kbps**

3+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol/Estrategia** ▶Idioma: **Inglés (voces y textos)** ▶Edad recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **Reality Pump** ▶Compañía: **Zuxxez Entertainment** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 €** ▶Página Web: ***www.knightshift.com/eng*** Pantallas, parches, información sobre el juego. No sería de visita obligada, si no fuera porque necesitamos el parche.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **3 (campaña, estrategia, rol)** ▶Personajes: **8 (príncipe, bárbaro, arquero, amazona, mago, sacerdotisa, caballero y arponero)** ▶Tribus (estrategia): **1** ▶Unidades: **6 normales + 6 especiales** ▶Edificios: **6** ▶Editor: **Sí, de escenarios** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Estratégico (destruir estructuras, batalla) y rol** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **TCP/IP, Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **Directx 9.0** ▶Módem: **56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Módem: **ADSL**



Sonría, por favor

EL SENTIDO DEL HUMOR es una de las claves de «Knightshift» y está presente en todos los aspectos del juego, logrando convertir el tan manido tono épico de las historias de espada y brujería en una deliciosa parodia del género. Una pena que no se haya traducido al castellano, porque gran parte de ese trabajo de guión se pierde para el jugador hispanoparlante.

LA SUEGRA, por ejemplo, es una unidad "militar", capaz de convertir las estructuras enemigas (quedándose a vivir en ellas) y aumentar la velocidad de trabajo de los leñadores cuando está cerca. Y la cosa no se reduce a los diálogos o los personajes, el apartado gráfico también tiene un tono caricaturesco que arrancará una carcajada a más de uno.


Hay unidades curiosas: este crío, que aumenta la producción de las vacas.


Los coloristas escenarios están llenos de detalles que les dan mucha vida.


Los efectos, sin ser espectaculares, cubren el expediente con buena nota.


Las estructuras defensivas no son muy variadas ni evolucionan.

DIVERTIDO, SENCILLO, COLORISTA, IDEAL PARA PASAR UN RATO ENTRETENIDO SIN DEMASIADAS COMPLICACIONES

tácticas... Y sin embargo el juego engancha, al menos si sólo esperas de él que te haga pasar un buen rato y no te complique la vida.

Gráficos coloristas

El apartado técnico está bien resuelto. Los personajes tienen una estética entre el dibujo animado y la caricatura y los efectos especiales y las animaciones son correctos. Además, los escenarios están llenos de detalles: animales, cambios en el clima, alternancia día/noche... lo que, sin duda, le da mucha vida al juego.

En su contra, dos cuestiones de difícil justificación. La primera es que no se ha localizado al castellano. La segunda es que para acceder al multijugador hay que descargar un parche de 25 MB.

«KnightShift» es un juego de guante blanco, lleno de humor, variado, sencillo, bien hecho, que nos hará pasar un rato divertido. Eso sí, los más puristas de la estrategia y el rol no encontrarán aquí el tarro de las esencias de su género favorito.

L.E.C.

■ **ALTERNATIVAS**

NWN: LAS HORDAS...
Rol en estado puro, totalmente en 3D y con unos efectos especiales de auténtico lujo.
▶Comentado en MM 112 ▶Puntuación: 88

RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
Uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real hoy en día.
▶Comentado en MM 111 ▶Puntuación: 85

Toma nota

Sencillo y muy asequible, aunque algo simple para los más veteranos.

LO BUENO:
- El sentido del humor.
- La variedad, alternando el rol y la estrategia.
- La estética de dibujo animado y caricatura.

LO MALO:
- No está localizado al castellano.
- Es demasiado fácil.
- La parte estratégica está muy limitada.

MODO INDIVIDUAL: 69

MODO MULTIJUGADOR: 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las batallas con humanos **siempre son más interesantes.**

SOLO:
Lo mejor: El sentido del humor de todo el juego.
Lo peor: A veces parece que estás viendo una película.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Mandar unas brujas a alguien que no tiene defensas antiaéreas.
Lo peor: Tener que bajarse un parche de 25 MB.

Dead Man's Hand

El malo, el feo, ¿y el bueno?

Si el Oeste es lo tuyo, si tu ilusión es emular a Clint Eastwood en sus "Spaghetti Westerns", ya no es necesario que le robes el cortapizzas a tu madre para hacerte unas espuelas. No tienes más que desenfundar este juego.



Mucho habría que remontarse para encontrar un juego de acción en primera persona ambientado en el Oeste americano, porque este entorno, pese a ser idóneo para este tipo de juegos, no ha sido muy explotado en los últimos años. «Dead Man's Hand» llena este vacío y, sin duda, aporta algunas buenas ideas, pero, desgraciadamente, no alcanza en su desarrollo todo el éxito esperado.

Forajido traicionado

Nuestro protagonista se llama Tejón y pertenece a una de las bandas de forajidos más peligrosas del oeste; bueno, pertenecía, porque sus "amigos" decidieron un buen día traicionarle y dejarle medio muerto en un valle desértico abandonado de la mano de Dios. Pero ahora que se ha recuperado, el único pensamiento que cruza por su cabeza es la venganza. Y con este argumento tan característico del "Far West", comienza nuestra aventura.

El esquema de juego se repite a lo largo de todas las fases: hemos de acabar con todos los enemigos que se crucen en nuestro camino para, al final del nivel, ocuparnos de uno de nuestros compañeros traidores, el tradicional enemigo final.

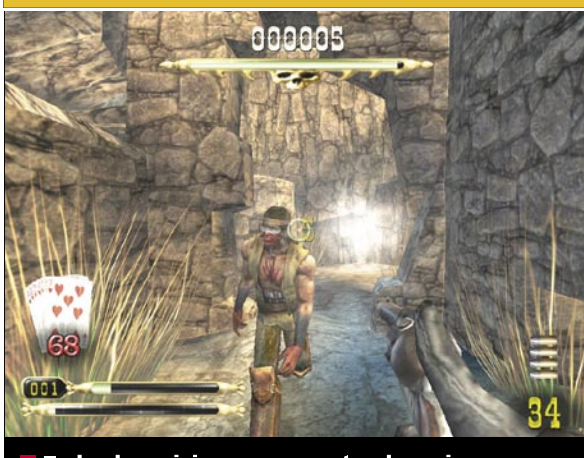
Desgraciadamente, aunque al principio, el juego resulta entretenido, al cabo de un rato se acaba volviendo repitivo, tanto en el desarrollo de las misiones como en la apariencia de los enemigos o en la disposición de los escenarios. Algunas fases tratan de romper esa monotonía colocándonos a lomos de un caballo o sobre una vagoneta, y aunque al principio la idea funciona, al final

La referencia



FAR CRY

- **La monotonía de «Dead Man´s Hand» contrasta con la amplia variedad de opciones de «Far Cry».**
- **El apartado gráfico de «Dead Man's Hand» resulta muy inferior al de nuestra referencia.**
- **La ambientación en ambos es excelente, pero en «Far Cry» queda potenciada por su argumento.**



Todas las misiones comparten los mismos elementos de juego y destacan por su monotonía.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 1,6 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 MX 440 64 MB** ▶Conexión: **Cable 128 Kb**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano (manual y textos), inglés (voces)** ▶Edad recomendada (PEGI): **16+** ▶Estudio: **Human Head Studios** ▶Compañía: **Atari** ▶Distribuidor: **Atari Ibérica** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 €** ▶Página Web: ***www.dead-mans-hand.com*** Contiene algunas pantallas, la descripción de cada arma, y los carteles de "Se busca" de cada enemigo importante del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de niveles: **20** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Número de armas:**12 (3 pistolas, 3 rifles, 3 escopetas, cuchillo, dinamita, bombas de whisky)** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: 4 **(todos contra todos, dos equipos, botín, cooperativo)** ▶Número de jugadores: **2-8** ▶Opciones de conexión: **Internet y red local**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexión: **Módem 56 Kbps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,5 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Conexión: **ADSL**



Desenfunda, vaquero

LA LISTA DE ARMAS está bien surtida y recreada aunque podría haberse mejorado. Cada pistola, rifle, y escopeta posee un ataque especial a través de un indicador de energía. Cualquier enemigo abatido incrementa este indicador y te permite usar el ataque por más tiempo. Eso sí, ninguna de las armas de los oponentes pasará a formar parte de tu arsenal.

LA MUNICIÓN con la que empiezas cada nivel se determina jugando al póquer. Dependiendo de la mano que tengas, así aumenta el número de balas de cada una de las armas, siempre condicionado por la dificultad que hayas elegido. Como con todo el juego, al principio puede parecer fascinante, pero al final termina convirtiéndose en puro trámite.



El motor gráfico muestra, en ocasiones, detalles de gran calidad.



La recreación histórica está bien resuelta y representa su mejor virtud.



Aunque parte de buenas ideas, no han cuajado en el resultado final.



El argumento es demasiado simple y no ayuda mucho a la jugabilidad.

LA AMBIENTACIÓN ES BUENA, PERO EL DESARROLLO, TRAS LOS PRIMEROS MOMENTOS DE JUEGO, RESULTA REPETITIVO Y MONÓTONO

es lo mismo, porque la única diferencia es que el movimiento es automático.
Uno de los pocos elementos que alivian la monotonía dominante es el sistema de puntos que vamos obteniendo por nuestra forma de disparar y acertar a los enemigos. Al final de cada fase, dichos puntos se nos presentan como un baremo que podemos intentar superar repitiendo la misión.

En el lejano Oeste

La ambientación, –gracias a la buena factura del motor gráfico–, es la mejor baza de «Dead Man's Hand». El espíritu del Salvaje Oeste queda reflejado con detalles curiosos, aunque, a veces, eso sí, los escenarios resultan monótonos, lo que acaba afectando a la jugabilidad. La cosa mejora en el modo multijugador, pero éste también termina cansando por los mismos motivos.
No se trata, en fin, de un juego espectacular, pero la escasez de la oferta, hará que los aficionados al Western lo acojan de buena gana.

J.T.A.

Toma nota

Interesante juego de acción, pero monótono y de vida corta.

LO BUENO:
- ▲ Su ambientación, digna de cualquier película del oeste.
- ▲ Los buenos detalles de su motor gráfico.
- ▲ Algunos elementos del sistema de juego.

LO MALO:
- ▼ A la larga se vuelve repetitivo.
- ▼ El argumento es casi una excusa.
- ▼ Las fases están mal aprovechadas.

MODO INDIVIDUAL 65

MODO MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Resulta más satisfactorio **jugar contra oponentes humanos.**

SOLO:
Lo mejor: La ambientación histórica.
Lo peor: La monotonía que sentimos al cabo de un tiempo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder enfrentarnos a oponentes humanos.
Lo peor: No poder contar con más de ocho jugadores.

ALTERNATIVAS

PAINKILLER
Otro juego del tipo "acabar con todo lo que se mueva" pero con mejores gráficos y mucho más entretenido.
▶Comentado en MM 112 ▶Puntuación: 90

CALL OF DUTY
Ambientación histórica de estilo cinematográfico con un elenco de misiones más variado y desafiante.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 95

Golden Land

Apuesta sobre seguro

"En mis tiempos el rol era en 2D, y el argumento era lo más importante, y los personajes tenían muchas habilidades, y...". Vale, abuelo, vale, tómese la pastillita y pruebe este juego nuevo, que verá como le gusta.

Las últimas grandes producciones del género vienen demostrando que la vanguardia tecnológica no está reñida con los principios básicos de todo buen juego de rol. Sin embargo, hay compañías que todavía apuestan fuerte por productos más sobrios, pero que son capaces de enganchar como el que más. Éste es el caso de «Golden Land», un juego inspirado en fórmulas clásicas, que, aún hoy en día, son perfectamente válidas.

La historia comienza cuando nuestro avatar es informado de extraños sucesos en la tierra de «Golden Land», iniciando un extraordinario viaje hacia Marvia, donde se encuentra el sacerdote que puede dar respuesta a nuestros temores. Pero esto es sólo el comienzo de una gran aventura repartida por cuatro regiones diferentes, en las que hemos de enfrentarnos al mal en múltiples formas.

«Golden Land» se juega desde una perspectiva isométrica en 2D que no destaca por su espectacularidad gráfica, aunque, eso sí, el detalle de cada estancia es digno de elogio. El sistema de juego tampoco es innovador pero sí equilibrado y de fácil uso y, por ejemplo, se ha incluido un eficiente radar que nos permite conocer la situación de nuestro equipo y la del resto de los ciudadanos de un simple vistazo. Además, los combates son por turnos, lo que augura complejidad y realismo a partes iguales.

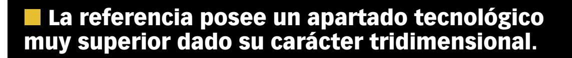
Puede, en fin, que nada de lo comentado sea original, pero el conjunto basta para convertir a «Golden Land» en un juego que desprende un "aroma" clásico capaz de dejar satisfecho a todos los amantes del buen rol.

J.M.H.

La referencia

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

- La referencia posee un apartado tecnológico muy superior dado su carácter tridimensional.
- Ambos poseen ambientaciones muy cuidadas, pero totalmente opuestas en el tiempo.
- «Golden Land» ofrece un apartado multijugador, mientras que la referencia sólo incluye modo de juego individual.





Gráficamente no es un juego espectacular, pero cumple sobradamente.



Los combates, a pesar de su realismo, pueden hacerse un poco lentos.

Toma nota

Un buen juego de rol que bebe directamente de los clásicos.

LO BUENO:
- Su ambientación, digna de cualquier película del oeste.
- Los gráficos están muy elaborados.
- El sistema de juego es muy acertado.

LO MALO:
- No aporta ninguna innovacion.
- La interacción está limitada.
- Puede resultar demasiado sobrio.

INDIVIDUAL	MULTIJUGADOR
75	70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Por su gran duración, **el modo individual supera al multijugador.**

SOLO:
Lo mejor: Una historia rica y llena de detalles.
Lo peor: No disponer de crédito para comprar buenas armas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder jugar capítulos de la historia para un jugador.
Lo peor: Sólo admite cuatro personas a la vez.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,6 GHz** RAM: **1 GB** Tarjeta 3D: **Radeon 9600** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Russobit** Compañía: **Burut Creative Team** Distribuidor: **Zeta Games** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **19,95 €** Página Web: ***www.goldenland-rpg.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Celeron 433 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1,2 GB** Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 7** Módem: **56 Kbps**

Pacman World

¡Qué puntazo!

Si los videojuegos fuesen como el rock, Pacman sería algo así como Elvis. El círculo amarillo con la "boca" abierta se ha convertido en todo un icono de la historia del software. Ahora Pacman ha vuelto... y está hecho un chaval.

En España se llamó "comecocos" y causó furor en las viejas salas de recreativas. Desde entonces se han sucedido las versiones, revisiones y "homenajes" de este juego decano hasta llegar a «Pacman World 2», un vertiginoso arcade 3D, ambientado en el universo de nuestro "devorapuntos" favorito.

Este título pasa con nota todos los requisitos fundamentales que definen un buen arcade. De entrada es inmediato, se entiende y los fundamentos de su sistema de juego se dominan enseguida. Pero además es progresivo, ya que su nivel de dificultad aumenta muy razonablemente, vertiginoso, porque la rapidez de la acción es alucinante, variado, porque Pacman puede nadar, sumergirse, saltar, colgarse de cornisas, hacer espectaculares piruetas, interactuar con objetos o activar minijuegos, y, en fin, absolutamente divertido.

Su estética es la típica que podemos ver en muchos de los juegos del género. Una mezcla de manga, dibujo animado infantil y caricatura, en unos escenarios muy coloristas y sencillos, por supuesto llenos de trampas, enemigos y premios, que hacen que sea imposible aburrirse. Destaca también ese humor blanco, propio de los títulos dirigidos a un público muy joven, a caballo entre la parodia y la ingenuidad, que quizá no convenza a los seguidores de los juegos realistas o épicos, pero que resulta refrescante.

Lo que no nos ha convencido mucho, desgraciadamente, es la cámara, que se controla con el ratón y que a veces va un poco más despacio de lo que debiera o incluso se atasca, poniéndonos en serios apuros, totalmente innecesarios.

«Pacman» es, en fin, un clásico, eso no hay quien lo dude, y este juego viene a revivir el mito, adaptándolo a los nuevos tiempos. El resultado es un título correcto y divertido, muy sencillo, pero que gustará tanto a los nostálgicos como a los fanáticos de los arcades de plataformas en 3D.

L.E.C.

La referencia

SONIC ADVENTURE DX

- **El sistema de juego de ambos títulos se basa en la habilidad y en la rapidez de reflejos.**
- **«Sonic» es más variado pues nos permite controlar a más personajes diferentes.**
- **Ambos juegos comparten un acabado gráfico de colores vivos y formas sencillas.**



El espíritu de la recreativa sigue vivo en «Pacman World 2», y para muestra un botón.



Hay cierta variedad en los escenarios, como éste en el que Pacman se sumerge en el agua.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,8 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5700** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Arcade** ▶Idioma: **Castellano** (textos), **inglés** (voces) ▶Edad recomendada (ADESE): **+3** ▶Estudio: **HiP Games** ▶Compañía: **Namco** ▶Distribuidor: **Virgin Play** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **11,95 €** ▶Página Web: ***www.lspgames.com*** De momento la web está todavía en construcción.

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **900 MB** ▶Tarjeta 3D: **16 MB** ▶Módem: **No requiere.**

Toma nota

Un divertido homenaje, asequible para todos los públicos.

LO BUENO:
- ▲ Ver a Pacman otra vez en el "ruedo".
- ▲ La acción vertiginosa.
- ▲ Algunos de los efectos de sonido son los de la recreativa original.

LO MALO:
- ▼ No se complica mucho la vida.
- ▼ El control de la cámara entorpece la acción.
- ▼ Que no tenga multijugador.

MODO INDIVIDUAL
63

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

Vuelve la magia

Puedes ir por ahí diciendo que sólo te gustan los libros sesudos y el cine de autor, pero sabemos que has leído los cinco libros de Harry Potter y que has visto las dos películas. Y, claro, ahora no te puedes perder el juego.

Basado en la novela del mismo nombre y, a su vez, en la película que se estrenará próximamente en los cines, «Harry Potter y el Prisionero de Azkaban» nos cuenta cómo el malvado Sirius Black ha escapado de Azkaban, la prisión de los magos. Ahora, se dirige a la escuela Hogwarts con el objetivo de acabar con el mismísimo Harry Potter. Eso sí, para evitarlo nuestro héroe cuenta con la ayuda de sus dos inseparables amigos, Ron y Hermione, a los que también podemos controlar a lo largo de la aventura.

En general, el juego está estructurado como una aventura de acción en tercera persona, pero los disparos habituales del género se han sustituido por hechizos y, además, la colaboración de los tres personajes es imprescindible para resolver las diferentes situaciones que se den en la escuela.

La jugabilidad está muy potenciada gracias al elevado número de hechizos que podremos ir aprendiendo a lo largo del juego y a su diversidad. Aunque, por otro lado, también resulta de ayuda en este sentido la inclusión de numerosos mini juegos, que no dejarán de sorprendernos a cada momento. Tampoco se defiende de mal el juego en el aspecto técnico, y pese a que los modelos tridimensionales palidecen en ante los de los títulos de nueva generación, hay que reconocerles que guardan un gran parecido a los actores de la gran pantalla. Asímismo, el fenomenal doblaje al castellano también contribuye decisivamente a sumergirnos en la vida de la escuela Hogwarts.

No estamos, por supuesto, ante un juego revolucionario, pero sí lo suficientemente ameno como para ganarse nuestra atención, especialmente si nos contamos entre la legión de seguidores de sus protagonistas o, simplemente, buscamos un rato de diversión sin complicaciones.

J.M.H.

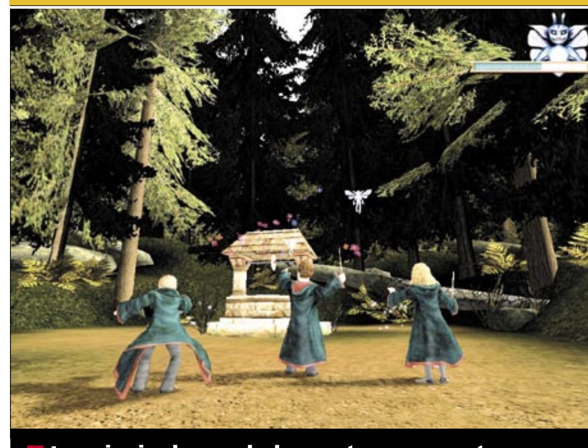
La referencia



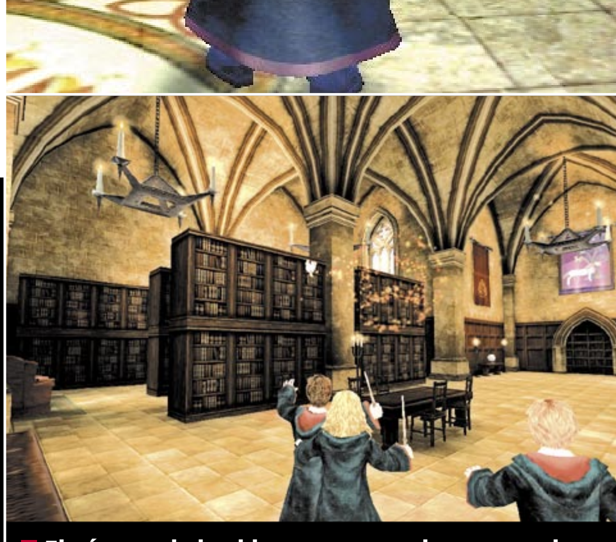
HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA



- **La mecánica, en ambos, es muy parecida, pero más variada en «El Prisionero de Azkaban».**
- **La balanza tecnológica se inclina ligeramente a favor de éste, el último título de la saga.**
- **Ninguno de los dos posee un apartado multijugador que alargue la vida del producto.**



La principal novedad en esta nueva entrega es que permite controlar a los tres protagonistas.



El número de hechizos que aprenderemos en la aventura es muy elevado.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000+** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**

3+

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura/acción** Idioma: **Castellano** (Textos y voces) Edad recomendada (PEGI): **+3** Estudio: **Warner Bros. Interactive Entertainment** Compañía: **EA Games** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **2/06/2004** PVP recomendado: **47,95 €** Página Web: ***harrypotter.ea.com/hppoa/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **128 MB (256 en XP)** Disco Duro: **800 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2, 32 MB** Módem: **No**

Toma nota

A pesar de su relativa sencillez, es variado y divertido.

LO BUENO:
- El doblaje al castellano es impecable.
- La variedad de mini juegos y situaciones.
- Poder manejar a tres personajes.

LO MALO:
- Gráficamente no es un juego rompedor.
- Algunas pruebas se repiten.
- No incluye modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL: **70**

MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

El Libro oficial de Los Sims

Todo lo que quieres saber sobre «Los Sims» y todas sus expansiones



*A la venta a partir del viernes 11 de junio

Un monográfico con 180 páginas y un CD con fantásticos extras para disfrutar al máximo con tus Sims

AL MEJOR PRECIO

La sección en la que analizamos todos aquellos títulos relanzados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo, quizá este sea el mejor momento.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

Nunca es tarde…

Está claro que, en lo que respecta a la tecnología, los videojuegos acusan el paso del tiempo. Y, precisamente, aquellos juegos que confían casi todo su potencial en una avanzada tecnología, son los que más rápidamente se quedan desfasados.
En cambio, un diseño acertado y un buen número de horas de juego garantizan –más que cualquier otra cosa– la longevidad de un título. Ejemplos de ello, los vemos muy bien aplicados en dos de los juegos que os presentamos este mes: «Rainbow Six» y «Anno 1602». En ambos juegos, sorprende una edición tan tardía, pero al precio al que salen, son toda una tentación.
Tampoco faltan, este mes, títulos de los que consideramos "casi nuevos", destacando la última entrega de «Tomb Raider», –de cuyo lanzamiento no hace aún un año– y el genial «Battle Realms».





■ **«Rainbow Six» es el decano de la acción táctica, pero además sigue resultando muy divertido.**



TOM CLANCY´S RAINBOW SIX + EAGLE WATCH + BLACK THORN

Emprende una cruzada antiterrorista

ANTES DECÍAMOS

«Rainbow Six» supera todas las expectativas creadas en torno a él, –dentro de una oleada de títulos inspirados en operaciones de fuerzas especiales–. Con su aparición, abre el camino a un nuevo estilo de juego que, partiendo de la acción, integra de modo indisoluble elementos propios de la estrategia.
La clave está en su mecánica, que consta de dos partes diferenciadas: la planificación y la ejecución del plan. Mediante un innovador y potente interfaz, estamos al mando de un grupo antiterrorista, a cuyos miembros podemos controlar directamente. Las misiones consisten en el rescate de rehenes y contra-espionaje. Rainbow Six también posee un motor gráfico estupendo y un gran potencial multijugador, pero también es difícil y requiere paciencia para dominarlo.

LA ANTIGUA NOTA: **90**

AHORA DECIMOS

Mirando atrás, podemos considerar a este juego como el precursor de la acción táctica, al sentar las bases de este joven subgénero. No en vano, «Rainbow Six», tiene entre sus herederos a juegos como «Raven Shield» o «Splinter Cell».
Han pasado seis años desde su lanzamiento, y pese a su impecable realización técnica, su tecnología resulta hoy anticuada.
Con todo, su jugabilidad sigue casi intacta, y de hecho su concepto de juego apenas ha sido evolucionado. Además, viene con dos discos de misiones bien surtidos que amplían en buena medida sus horas de juego.

LA NUEVA NOTA: **79**

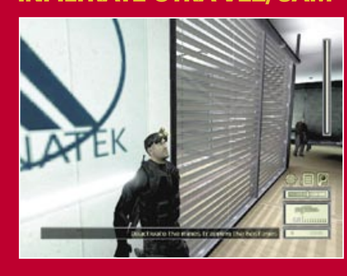
Infomanía 12

Actualizaciones en **www.redstorm.com/games/rainbow_six/news-patches.html**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Acción/Estrategia** ▶Idioma: **Inglés (textos y voces), Castellano (manual)** ▶Estudio: **Red Storm** ▶Compañía: **Ubisoft** ▶Distribuidor: **Ubisoft** ▶PVP Recomendado: **9,95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**

Las próximas reediciones

SPLINTER CELL
INFÍLTRATE OTRA VEZ, SAM



Bajo el sello Code Game Plus, Ubi Soft prepara su reedición para junio. Aún hoy, es de los juegos más realistas y absorbentes que puedes encontrar. Además está ampliado con nuevas misiones que no estaban en el juego original. Su precio previsto, de 19,95 €.

ICEWIND DALE + HEART OF WINTER
EL ROL MÁS ECONÓMICO: IRRESISTIBLE



Virgin Play prepara la nueva recopilación de los grandes juegos de rol de Bioware. Para los fans del género que no pudieron disfrutarla, supone, una adquisición de lo más recomendable. Será el primer «Icewind Dale» y su expansión al soberbio precio de 14,95 €.

LO MEJOR DEL MES



BATTLE REALMS
LA LEYENDA DEL SAMURAI
El poder de los maestros Zen

ANTES DECÍAMOS

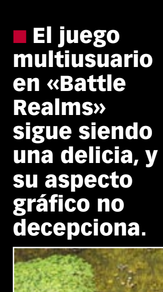
«Battle Realms» se muestra, en principio, como un juego de estrategia en tiempo real bastante convencional, ambientado en el oriente medieval y con grandes dosis de fantasía y magia. Un juego que, desde el primer momento, sorprende por su formidable realización técnica y su cuidadoso diseño artístico.
Este primer enganche inicial, lejos de quedarse ahí, al poco tiempo acaba dando paso a un juego verdaderamente innovador, cuyas novedades giran todas en torno a la figura de las unidades.
El juego presta especial atención a cada una de las unidades, otorgándoles un comportamiento y unas posibilidades de desarrollo individualizado que no sólo se traduce en batallas de una enorme espectacularidad, sino que condicionan el sistema de juego hasta hacerlo realmente único.
Requiere atención y práctica, para aprovechar al máximo todo su potencial, pero a cambio resulta apasionante, y el acertado diseño del interfaz facilita su comprensión.

LA ANTIGUA NOTA: **87**

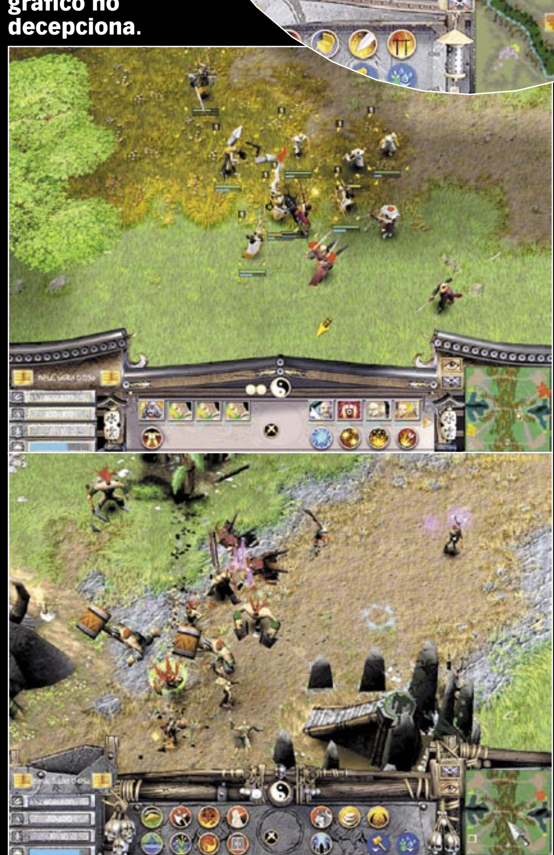
AHORA DECIMOS

Su impresionante tecnología y las novedades con las que irrumpió en 2001, lo convirtió en uno de los juegos más sorprendentes del año. Logró crear escuela, marcando tendencias no muy exploradas en ámbitos como la gestión de recursos, el interfaz o la personalización de las unidades, que después veríamos materializadas en «Warcraft III» o «Praetorians», y por supuesto en «War of The Ring», su más directo heredero.
Las unidades tienen un papel crucial en el juego, determinando las cualidades y los puntos débiles de cada clan, lo que es sin duda su rasgo distintivo. Partiendo de las unidades más básicas, los campesinos, podemos transformarlas en luchadores, samuráis, cañoneros, bandidos, o geishas, cada clase con habilidades especiales. A nuestra disposición, hay cuatro clanes diferenciados, que combaten por la dominación del territorio.
El juego está íntegramente en castellano y tiene un interesante modo multijugador, pero quizá lo más importante es que ha aguantado sin problemas el paso del tiempo.

LA NUEVA NOTA: **86**



■ El juego multiusuario en «Battle Realms» sigue siendo una delicia, y su aspecto gráfico no decepciona.



Infomanía 12+

Actualizaciones en **www.battlerealms.com**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano (textos, voces y manual)** ▶Estudio: **Liquid Entertainment** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶PVP Recomendado: **19,95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**

HEART OF IRON
ESTRATEGIA SOBRE EL MAPA



Los aficionados a la más pura estrategia están de enhorabuena. No puede decirse que sus gráficos a base de mapas en 2D sean espectaculares, pero se trata de un juego de alto nivel por su extensión. Saldrá en Julio, distribuido por Friendware, por 19,95 €.

PIRATAS DEL CARIBE
UNA AVENTURA IRRESISTIBLE…



Duelos con espada, batallas navales al abordaje, islas paradisíacas, maldiciones… Un título que se sirve de varios géneros, entre los que predomina la aventura. El mes de junio volverá en una reedición en la serie Code Game Plus, y tendrá un precio de 19,95 €.

Series clásicas

ATARI

Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III + Conquests	54.95€
Civilization III + Play the World	29.95€
Enter the Matrix	29,99€

CLASSIC ELECTRONIC ARTS

Black & White + Creature Isla	24,95€
C&C Red Alert 2 + C&C Red Alert 2 Yuri´s Revenge	24,95€
Command & Conquer Renegade + Clive Barker´s Undying	24,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
MOH Allied Assault	19,95€
NBA Street Vol 2	29,95€
Need for Speed Porsche 2000 + Superbike 2001	24,95€
NHL 2002 + Madden NFL	24,95€
NHL 2003	19,95€
Shogun Total War + Shogun Mongol Invasion	24,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

DELUXE EDITION ELECTRONIC ARTS

Battlefield 1942 Deluxe Edition	9.95€
C&C Generals Deluxe Edition	49.95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Medal of Honor Allied Assault	49,95€

LEGENDS ELECTRONICS ARTS

Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95€
Star Wars: Starfighter	19.95€

SERIE ORO / PRECIO ESPECIAL FRIENDWARE

Anno 1602 Serie Oro	9,95€
Cycling Manager 2 Serie Oro	9.95€
Delta Force Land Warrior Serie Oro	9,95€
IL-2 Sturmovik	19,95€

FX PREMIUM FX INTERACTIVE

3D Power Tank	9.95€
Comanche 4	19,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
La Trilogía Dragons Lair	9,95€
Morpheus	9.95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9.95€
Submarine Titans	9,95€
The Fallen	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9.95€
Traitor's Gate	9.95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19.95€

XPLOSIVE PLANETA DE AGOSTINI

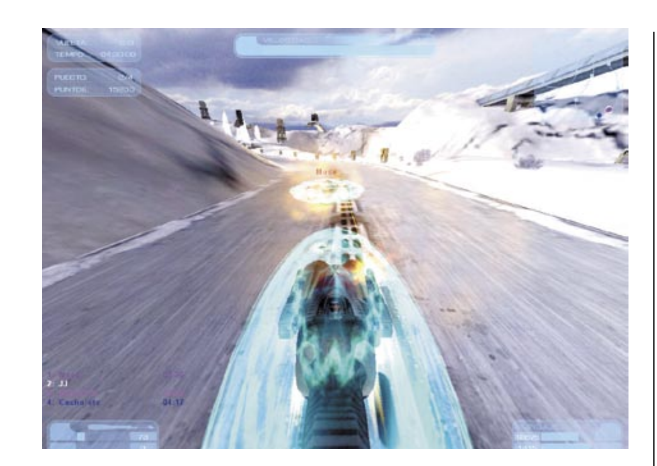
Bust a Move	5,95€
Civilization: Call to Power	9,95€
Formula Karts	5,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€
Wing Baron 1.942	6,95€

ESPECIALES PROEIN

Commandos Edición Histórica	29,95€

XTREME PRECIO ESPECIAL PROEIN

Soldier of Fortune 2	17,95€
Cossacks Gold Edition	12.95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17.95€
Quake III	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
T.R. Lara Croft El Ángel de la...	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17.95€





HOVER ACE

Y cuanto más acelero... más divertido resulta.

ANTES DECÍAMOS

Las carreras de vehículos futuristas son habituales en los juegos de velocidad. «Hover Ace» tiene los elementos característicos del subgénero: muchos vehículos y circuitos, armas escudos, etc... No es el juego más innovador del mundo, pero lo que le falta en originalidad lo suple con jugabilidad, buenos gráficos y muchas posibilidades.

LA ANTIGUA NOTA: **75**

AHORA DECIMOS

Nada de lo dicho anteriormente pierde vigor: sigue siendo muy divertido y su tecnología y posibilidades de juego mantienen el tipo. Renuncia al realismo presente de forma habitual en el género y permite ajustar la velocidad de juego lo que lo convierte en un título interesante y accesible.

LA NUEVA NOTA: **77**

Infomanía 12+ Actualizaciones en **www.gsc-game.com/english/hoverace**

FICHA TÉCNICA ▶ **Estrategia** ▶ **Castellano** ▶ **GSC Game**



TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Una arqueóloga de armas tomar





■ La mejor aventura de Lara Croft nos muestra su lado oscuro.

ANTES DECÍAMOS

Protagonizado por la heroína más famosa de los vídeojuegos, éste juego es la última entrega de una serie que ha alcanzado el éxito en cotas insospechables. Tras jugárnoslo de cabo a rabo, nos ha resultado enormemente grato constatar que «El Ángel de la Oscuridad» sigue siendo fiel a los principios que llevaron a la serie a esas posiciones: aventura, ciertas dosis de acción, puzzles, y sobre todo, muchos saltos. Es la aventura más completa de la serie pero no está exenta de ciertos fallos técnicos cuya explicación parece ser una conversión apresurada al PC.

LA ANTIGUA NOTA: **80**

AHORA DECIMOS

Aunque es, sin lugar a dudas, el mejor juego de la mítica serie protagonizada por la simpar Lara Croft, los innumerables retrasos hasta su lanzamiento y la considerable cantidad de fallos técnicos con que nos sorprendió, dejaron cierta sensación agridulce. Los parches publicados posteriormente han corregido en gran medida tales defectos, y los altísimos requisitos que tenía el juego ahora asustan bastante menos. Para los fans de Lara es una oportunidad.

LA NUEVA NOTA: **82**

Infomanía 12+ Actualizaciones en **www.tombraider.com**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Aventura/Acción** ▶Idioma: **Castellano** ▶Estudio: **Core Design** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein PVP** ▶PVP Rec.: **19,95 €** ▶PEGI: **+12**



CONFLICT ZONE

Con ayuda de tus generales

ANTES DECÍAMOS

Con él, la compañía MASA, introduce un soplo de originalidad en el atestado y algo apolillado género de la estrategia en tiempo real. A pesar de algunos problemas en el sistema de control y en la visualización de la acción, introduce conceptos que sorprenderán a más de un aficionado, como su sistema de gestión de recursos y las ayudas controladas por la CPU, y una IA muy astuta.

LA ANTIGUA NOTA: **70**

AHORA DECIMOS

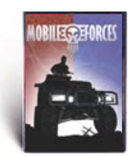
Quizá por el hecho de haber aparecido en un momento de saturación en el género, cierto es que «Conflict Zone» pasó bastante más desapercibido de lo que hubiera merecido por su gran potencial. Es un título interesante aún hoy, puesto que mantiene, un aspecto audiovisual más que digno después de casi tres años desde su primer lanzamiento. Por ejemplo, la figura de los generales que actúan como asesores, que sirven para descargarnos de tareas rutinarias de gestión, algo que luego se ha venido utilizando en el género a partir de él. Como toque de originalidad, destaca también la introducción de los puntos de popularidad a la hora de obtener recursos, en lugar del manido sistema de recolección.

LA NUEVA NOTA: **68**

■ **Además de la campaña individual, incorpora un editor y un multijugador que le aporta bastantes horas de juego.**

Infomanía 12+ Actualizaciones en **www.conflictzone.com**

FICHA TÉCNICA ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** ▶Estudio: **MASA** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶PVP Recomendado: **5,95 €** ▶Clasificación PEGI: **+12**



MOBILE FORCES

Combate Motorizado

ANTES DECÍAMOS

Acción en primera persona y vehículos militares armados, se combinan en Mobile Forces para ofrecernos una experiencia, si no original, sí interesante y divertida. El juego está enfocado, sobre todo, al modo multijugador y destaca la calidad de la simulación en el comportamiento de los vehículos y la abundancia de distintas modalidades para el juego en compañía. Eso sí, en modo individual, el juego flojea un poco.

LA ANTIGUA NOTA: 80

AHORA DECIMOS

Orientado a la acción multijugador, en su momento aportaba variantes para darle una oportunidad, pero ya entonces no contaba con una tecnología avanzada. Aparte, actualmente este concepto de juego está superado por títulos como «Battlefield» o «UT», 2003 y 2004. Con respecto al juego individual, su interés decae, principalmente por la poca IA de sus bots

LA NUEVA NOTA:  **61**



■ **Un juego apto para partidas multijugador... si encuentras algún amigo dispuesto a participar.**

Infomanía 16+ — Actualizaciones en **www.mobileforces.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Acción** ▶**Inglés (voces), Castellano (textos y manual)** ▶**Rage Software** ▶**Virgin Play** ▶**7,95 €** ▶**+16**



■ **Original en su nacimiento, variado y con divertidas pruebas, aunque se le ve bastante envejecido.**



MIDTOWN MADNESS 2

Delirio y carreras urbanas

ANTES DECÍAMOS

Microsoft nos trae un juego de velocidad que no nos limita a un circuito, sino que nos ofrece kilómetros y kilómetros de asfalto urbano en el que competir. Pero el realismo no está entre sus virtudes puesto que, al volante, casi todo vale y ni los gráficos sorprenden ni la simulación física está lograda. Diversión arcade que permite hacer de todo, al volante del coche dentro de recreaciones bastante dignas de ciudades famosas.

LA ANTIGUA NOTA: 78

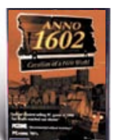
AHORA DECIMOS

No era el primer juego de velocidad que se desmarcaba de las clásicas carreras, pero sí uno de los que más posibilidades de juego ofrecía. Introdujo un gran repertorio de modos de competición y pruebas divertidas. Pero su tecnología era floja ya en su momento, lo que hoy día en un juego de estas características resulta un lastre demasiado pesado.

LA NUEVA NOTA: 60

Infomanía 7+ — Actualizaciones en **www.microsfot.com/games**

FICHA TÉCNICA ▶**Velocidad** ▶**Castellano** ▶**Microsoft** ▶**Ubi Soft** ▶**9,95 €** ▶Clasificación PEGI: **+7**



ANNO 1602 SERIE ORO

Construye todo un Imperio

ANTES DECÍAMOS

Basado en la construcción de imperios, tiene un sistema de juego en tiempo real que reúne aspectos como la exploración, el comercio y el combate, con toda profundidad, pero resultando sencillo y fácil de disfrutar desde el principio. Al terminar una partida en lo único que piensas es en echarte otra. Sus gráficos invitan a la contemplación, pero la estrategia no conoce descanso.

LA ANTIGUA NOTA: 88

AHORA DECIMOS

Hace poco más de un año hizo aparición su segunda entrega, «Anno 1503» y lo cierto es que el original resultó estar mejor diseñado. Entre las dos versiones, –además de seis años–apenas hay diferencias más allá su actualizada realización técnica. Válido para iniciarse antes de abordar «Civilization III», o «Victoria».

LA NUEVA NOTA: 70



Infomanía — Actualizaciones en **www.sunflowers.com**

FICHA TÉCNICA ▶**Estrategia** ▶**Castellano** ▶**Sunflowers** ▶**Friendware** ▶**9,95 €** ▶Pendiente clasificación.



■ **Una buena opción para aquellos que deseen introducirse en el género, pero se ha quedado un poco anticuado.**

Series clásicas

VALUSOFT PROEIN

100 + Great Games Volume 2	19,95€
202 Game Collection	19,95€
Burn & Go Professional	19,95€
Elite Forces Navy Seals II	19,95€
Elite Forces WWII Desert Rats	19,95€
Elite Forces WWII Iwo Jima	19,95€
Elite Forces WWII Normandy	19,95€
Elite ForcesNavy Seals	19,95€

SERIE ORO PROEIN

Praetorians	19,95€

HI SCORE PUNTO SOFT

Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

CODE GAME UBI SOFT

Age of Empires Gold	9,95€
Bang Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Combat Flight Simulator 98	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest	5,95€
Destroyer Command	9,95€
Down Town Run	5,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Grandia 2	5,95€
Largo Winch	5,95€
Midtown Maddness II	9.95€
Morrowind Game of the Year	29,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Motocross Madness 2	9,95€
Pánico Nuclear	9.95€
Rainbow Six + Eagle Watch + Black Thorn	9,95€
Rayman	5,95€
Silent Hunter II	9.95€
Will Rock	5,95€

WHITE LABEL VIRGIN PLAY

Ford Racing 2	19,95€
Baldur's Gate	11,96€
Iron Storm	19,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11.95€
Salammbo	29,95€

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIÓN VIRGIN PLAY

All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
IWD Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
RPG Collection (Baldur's Gate II, Icewind Dale, Invicus)	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

BEST SELLER VIVENDI

Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth	14.95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lifes Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12.99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95€

TITANIUM ZETA GAMES

Aquanox	9.95€
Cultures II	9.95€
Etherlord	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9.95€
Kart 2002	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€
Wally Trophy	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€



RANKING

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...


Jesús Traverso

La acción, la aventura y el rol son mis géneros fávoritos, y en este momento, tengo un buen puñado de juegazos entre los que elegir.

1 **Hitman: Contracts**

2 **Far Cry**

3 **Deus Ex. Invisible War**

4 **Splinter Cell Pandora Tomorrow**

5 **Syberia II**

La lista negra

La Lista Negra sigue sin cambios un mes más. ¿Significará eso que las compañías no tienen tiempo para sacar juegos malos, porque están ocupadas preparando grandes títulos? Ojalá...

1 **Postal 2**
▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 **SuperPower**
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

3 **Will Rock**
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 **Shadow of Memories**
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

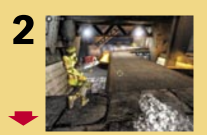
5 **Rugrats: Munchin Land**
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego destinado a niños pequeños, pero con los textos en inglés es un enorme despropósito, ¿no?

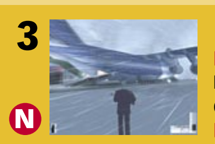
Los Recomendados

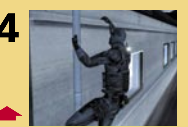
Cuatro títulos de diversos géneros entran en nuestro ranking este mes, sustituyendo a algunos de los que más tiempo se han mantenido en la lista. Entre las incorporaciones destaca sobretodo «Hitman: Contracts». La tercera entrega de la serie, que se rinde a la onda de la acción táctica, permitiéndonos adaptar el ritmo de la acción y el estilo a nuestro gusto. Y es que, el agente 47 se muestra más en forma que nunca y está dispuesto a cumplir con sus compromisos sin dejar cabos sueltos.

1 (SUBE)

Far Cry
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97
El mejor juego de acción del momento nos ofrece una jugabilidad de infarto y un acabado técnico insuperable.
▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI

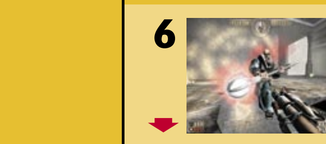
2 (BAJA)

Unreal Tournament 2004
▶COMENTADO EN MM 112 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una vez más, la última entrega de esta serie clásica llega para marcar el nivel de excelencia en cuanto a acción multijugador.
▶ACCIÓN ▶PC ▶EPIC/ATARI

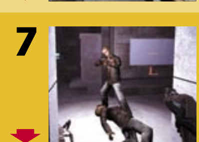
3 (NUEVO)

Hitman: Contracts
▶COMENTADO EN MM 113 ▶PUNTUACIÓN: 87
Puedes ser sigiloso y letal o enfrentarte a tus enemigos sin directamente miramientos. Lo mejor es que eliges tú.
▶ACCIÓN ▶PC ▶IO INTERACTIVE/EIDOS

4 (SUBE)

Splinter Cell Pandora Tomorrow
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
La vuelta de Sam Fisher se ha producido entre vítores en la redacción, por todas las novedades que incluye esta entrega.
▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI

5 (BAJA)

Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI



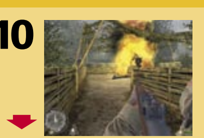
6 (BAJA)

Painkiller
▶COMENTADO EN MM 112 ▶PUNTUACIÓN: 90
Acción desenfrenada y sin ningún tipo de tregua es lo que te ofrece este juego que, además, es terroríficamente divertido.
▶ACCIÓN ▶PC ▶PEOPLE CAN FLY/DREAMCATCHER

7 (BAJA)

Deus Ex: Invisible War
▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 89
La acción y el rol se dan la mano en un juego que nos ofrece una libertad de acción como pocas veces habíamos visto.
▶ACCIÓN/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS

8 (SUBE)

TOCA Race Driver 2
▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90
Tiene menos nombre que su "primo", el de los rallies, pero su calidad es insuperable, y su jugabilidad, total.
▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS

9 (NUEVO)

UEFA Euro 2004
▶COMENTADO EN MM 113 ▶PUNTUACIÓN: 84
La Eurocopa está en juego, y los aficionados al fútbol van a tener muy difícil resistirse a este juego de gran calidad técnica.
▶ROL ▶PC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

10 (BAJA)
Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 N



Perimeter

▶COMENTADO EN MM 113 ▶PUNTUACIÓN: 88

La ciencia ficción da vida a infinidad de juegos de estrategia, pero en este caso, sirve para generar un juego original y único.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶K-D LAB/CODEMASTERS

12

Empires: Los Albores de la Era Moderna

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96

Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.

▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

13

SpellForce

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90

Esta combinación de estrategia, rol y acción en tercera persona es un juego divertido y absorbente como pocos.

▶ESTRATEGIA ▶PC ▶JOWOOD

14 N

Knights of the Temple. Infernal Crusade

▶COMENTADO EN MM 113 ▶PUNTUACIÓN: 77

La ambientación medieval es casi anecdótica en este juego de lucha. Lo que importa es medirnos en combate con la espada.

▶ACCIÓN ▶PC, PS2, XBOX, GC ▶STARBREEZE/TDK

15

Caballeros de la Antigua República

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94

El mejor juego de rol de los últimos tiempos nos permite sumergirnos por completo en el universo Star Wars.

▶ROL ▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS

16

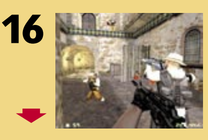
Counter-Strike: Condition Zero

▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 85

El clásico mod de «Half-Life» vuelve con más fuerza que nunca con esta revisión, renovada y mejorada.

▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA

17 =



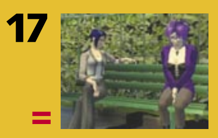
Broken Sword: El Sueño del Dragón

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90

Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.

▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

18 =



Lock On: Air Combat Simulation

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 90

Su impresionante motor y su fantástica calidad gráfica hacen de él el mejor simulador de combate aéreo moderno.

▶SIMULACIÓN ▶PC ▶UBISOFT

19



Syberia II

▶COMENTADO EN MM 111 ▶PUNTUACIÓN: 90

La segunda parte de «Syberia» viene a demostrar que las fórmulas clásicas de la aventura siguen funcionando bien.

▶AVENTURA ▶PC ▶MICROIDS

20 =

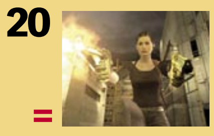


Max Payne 2: The Fall of Max Payne

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95

Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.

▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2



La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



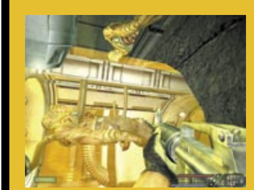
ESTRATEGIA

Empires

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96

Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.

▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



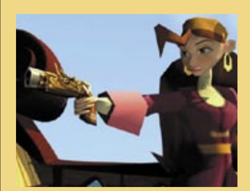
ACCIÓN

Far Cry

▶COMENTADO EN MM 110 ▶PUNTUACIÓN: 97

El más conseguido juego de acción hasta la fecha. Libertad de acción, una IA sobresaliente, una física extraordinaria y un nivel de interacción pocas veces visto.

▶PC ▶CRYTEK/UBISOFT



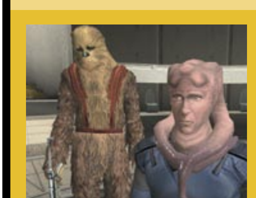
AVENTURAS

La Fuga de Monkey Island

▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89

Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.

▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL

C. de la Antigua República

▶COMENTADO EN MM 108 ▶PUNTUACIÓN: 94

El universo Star Wars no consigue robarle el protagonismo a un sistema de juego brillante y completísimo, a la altura de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.

▶PC, XBOX ▶BIOWARE/LUCASARTS



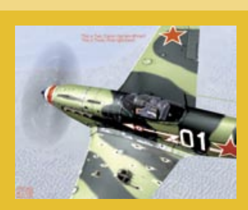
VELOCIDAD

TOCA Race Driver 2

▶COMENTADO EN MM 112 ▶PUNTUACIÓN: 90

La amplitud de competiciones de este juego abarca múltiples disciplinas, y todas ellas están recreadas con un equilibrio casi perfecto entre realismo y jugabilidad.

▶PC, XB ▶CODEMASTERS



SIMULACIÓN

IL-2 Forgotten Battles

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94

Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.

▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 3

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92

Por fin esta longeva serie llega a nuestros PCs, y lo hace de la mano del simulador futbolístico más completo y realista que jamás hayamos probado.

▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Empires» sigue arriba aunque empieza a perder algo de empuje. Entran de nuevo dos clásicos en la lista.

1 = Empires: Los Albores de la...



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLEES STEEL

2 ▲ Rise of Nations

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- MICROSOFT

3 N Civilization III

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- ATARI

4 N Medieval: Total War

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- THE CREATIVE ASSEMBLY

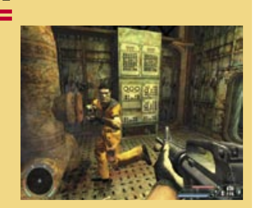
5 ▼ Praetorians

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 98
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- PYRO STUDIOS

Acción

A la espera de ver qué pasará con «Half-Life 2» o «Doom 3», parece que «Far Cry» se mantendrá en lo más alto de la lista.

1 = Far Cry



36% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 110
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- CRYTEK/UBISOFT

2 = Call of Duty

21% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- INFINITY WARD

3 N U. T. 2004

17 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 112
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- ATARI

4 ▼ Max Payne 2

16 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC, PS2
- REMEDY/ROCKSTAR

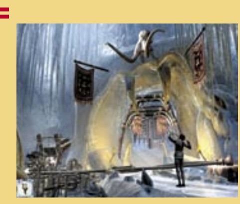
5 N Painkiller

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 112
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PEOPLE CAN FLY

Aventuras

Curiosamente «Deus Ex 2» entra en la lista de tras su paso por la de rol. Mientras tanto «Syberia II» se afianza en la cumbre.

1 = Syberia II



36% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 111
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MICRÖIDS

2 ▲ Midnight Nowhere

24% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 110
- PUNTUACIÓN: 78
- PC
- SATURN+

3 N Deus Ex 2. Invisible War

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 110
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- ION STORM

4 = URU: Ages Beyond Myst

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 87
- PC
- UBI SOFT

5 ▼ Broken Sword III

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- REVOLUTION

Rol

La actualidad de «Caballeros de la Antigua República» le convierte en un sólido líder frente a sus rivales.

1 = Caballeros de la A. República



34% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, XBOX
- LUCASARTS

2 ▲ El Templo del Mal Elemental

26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- TROIKA GAMES/ATARI

3 ▼ Neverwinter Nights

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BIOWARE

4 ▲ Dungeon Siege

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES

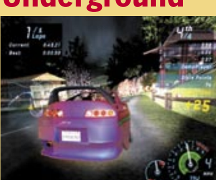
5 ▼ The Elder Sroll III: Morrowind

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

Por fín, parece que a «NFS Underground» le ha salido un duro competidor. «TOCA Race Driver 2» amenaza su trono.

1 = Need For Speed: Underground



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 88
- PC, PS2, XBOX, GC
- EA GAMES

2 N TOCA Race Driver 2

32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 111
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- CODEMASTERS

3 ▲ Rallisport Challenge

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 97
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- MICROSOFT

4 ▼ Grand Prix 4

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

5 ▼ Colin McRae Rally 04

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 110
- PUNTUACIÓN: 87
- PC, PS2, XBOX
- CODEMASTERS

Vota por tus juegos favoritos

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e–mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



"Con «U.T. 2003» me daban sopas con ondas. Ahora con «UT 2004»... el que da soy yo."

Juan Pablo (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

Por primera vez se detiene la alternancia y «Lock On» repite primer puesto frente a «Forgotten Battles».

1 Lock On (=)



35% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 108
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- EAGLE DYNAMICS

2 IL-2:Forgotten Battles (=)

30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 94
- PC

3 X-Plane Flight Simulator 7 (N)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 112
- PUNTUACIÓN: 78
- PC
- LAMINAR RESEARCH

4 Flight Simulator 2004 (baja)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 103
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- MICROSOFT

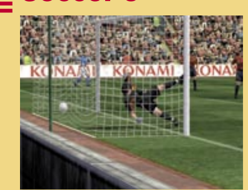
5 Combat Flight Simulator 3 (=)

5% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

Deportivos

Ahora es «Total Club Manager 2004» el que le disputa el primer puesto al invencible «Pro Evolution Soccer 3».

1 Pro Evolution Soccer 3 (=)



41 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 92
- PC, PS2
- KONAMI

2 Total Club Manager 2004 (sube)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 107
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- EA SPORTS

3 FIFA 2004 (baja)

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- EA SPORTS

4 Championship Manager 4 (=)

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIGAMES

5 Tiger Woods TGA Tour 2003 (N)

8% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 Warcraft II. Tides of Darkness 40% de las votaciones
MM 25 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD

2 Age of Empires 31% de las votaciones
MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

3 Commandos 29% de las votaciones
MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1 M.o.H.: Allied Assault 42% de las votaciones
MM 85 ▶PUNTUACIÓN 98 ▶PC ▶2015/EA

2 Return to Castle Wolfenstein 32%
MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/NERVE/ID SOFTWARE

3 Quake III: Arena 26% de las votaciones
MM 60 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶ID SOFTWARE



AVENTURAS



1 Monkey Island 49% de las votaciones
MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS

2 Leisure Larry VII 31% de las votaciones
MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA

3 Sam & Max 20% de las votaciones
MM 70 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC ▶LUCASTARTS

ROL

1 Ultima VII 50% de las votaciones
MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN

2 Diablo II 25% de las votaciones
MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶BLIZZARD

3 Baldur's Gate II 25% de las votaciones
MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD



1 Colin McRae Rally 2.0 44% de las votaciones
MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS

2 Fórmula 1 Grand Prix 2 35% de las votaciones
MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

3 Moto GP 2 21% de las votaciones
MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC, PS2, XBOX ▶CLIMAX

SIMULACIÓN

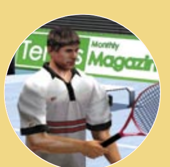
1 IL-2 Sturmovik 38% de las votaciones
MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES

2 Flight Simulator 2002 34% de las votaciones
MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶MICROSOFT

3 Silent Hunter II 28% de las votaciones
MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT



DEPORTIVOS



1 PC Fútbol 2001 39% de las votaciones
MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC

2 Sensible Soccer 37% de las votaciones
MM 62 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 95 ▶PC, AMIGA ▶SENSIBLE SOFTWARE

3 FIFA 2002 24% de las votaciones
MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 71 ▶PC ▶EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

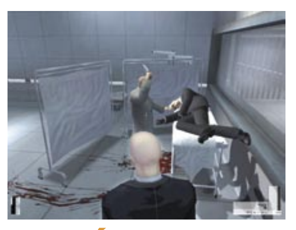


Hitman: Contracts

Un trato, es un trato…

El agente 47 ha vuelto, más maltrecho que nunca. Herido de bala, y con toda la policía parisina tras él, parece que ya no es dueño de su destino… La consciencia le abandona y, en sus delirios, evoca imágenes que creía olvidadas. Su pesadilla ya ha comenzado…

El agente 47 está en un aprieto y no se le ocurre otra cosa que revivir viejas misiones. Esta guía sólo te mostrará uno de los muchos caminos que existen para concluir el juego. La gracia del asunto está en explorar todos los escenarios y hallar nuevas formas de hacerlo.



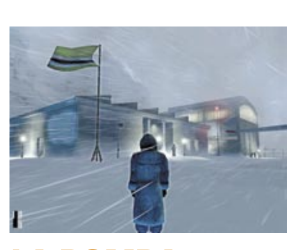
LA CLÍNICA

▶**TODO EMPIEZA** en una rara habitación blanca en el sótano de un manicomio. A tus pies está el cadáver de un médico. Regístralo hasta hacerte con las llaves de su coche y sal por la puerta. Coge el ascensor de esa planta, sube al segundo piso, y allí, a la izquierda, quítale el uniforme y el arma al cadáver de un policía. Vuelve a coger el ascensor y baja a la primera planta. Siguiendo el mapa, puedes pasar entre los agentes del SWAT sin llamar la atención hasta la puerta principal de la casa. Una vez fuera, sólo te queda coger el coche negro aparcado a la derecha de la puerta para escapar.



FIESTA DEL REY DE LA CARNE

▶**TENDRÁS QUE INFILTRARTE** en una fiesta para cumplir la misión. Empiezas con un carnicero muerto a tus pies. Ponte su ropa y deshazte de todas tus armas (por si te cachean). Una vez dentro, sigue el mapa hasta llegar al primer punto de interés, el disfraz de una especie de "camarero de opio". Póntelo y dirígete a la exclamación del mapa que está más abajo; sírvele una pipa de opio a uno de los objetivos, un abogado tumbado en la habitación cercana.
Vuelve a la sala donde dejaste el disfraz de carnicero, póntelo de nuevo, y escóndete en uno de los cubículos del servicio, tras la puerta (donde no te vean). El abogado irá al servicio con un guardia. Cuando se vaya, acércate al abogado, y acaba con él. Quítale la pistola y sal del servicio.
▶**ENTRA AHORA** en la cocina, junto a los retretes, y espera a que el cocinero te dé instrucciones para llevar un pollo a Sturrock, tu objetivo principal. Cuando nadie te vea, suelta el plato y mete la pistola dentro de el pollo. Luego, sube por las escaleras cercanas a la pista de baile y sigue hasta el lugar donde está descansando Sturrock. Saca el arma sin que te vea, entrégale el pollo, y cierra las cortinas con el botón cercano. Mientras se lo come, dispárale con la pistola. Concluido tu trabajito, sal al balcón y agáchate. Espera a que el guardia en el otro balcón salga y vuelva a entrar para saltar hacia allí. En modo sigiloso, abre la puerta y estrangúlale con el cable de fibra. Ponte su ropa y sigue recto hasta llegar a una puerta que lleva al tejado. Entra por la puerta de enfrente y sigue el mapa hasta llegar cerca del punto de interés. Espera a que salga el enemigo antes de entrar en la sala. Tras la secuencia, coge la prueba del suelo, vuelve al tejado, y déjate caer en el camión. Será ése tu vehículo de salida.

LA BOMBA DE BJARKOV

▶**SIBERIA ES TU PRÓXIMO** destino. Espera a que el transportista entre en el avión en el que has llegado y atácale por la espalda. Quítale la ropa y ve a la puerta lateral del edificio de la derecha, donde está Fabian Fuchs, uno de tus objetivos. Allí, podrás hablar con tu contacto. En la cocina, coge el laxante de la mesa y ponlo en la sopa. Después, ve al comedor. Tras tomarse la sopa, Fuchs entrará en el servicio. Coge el atizador junto a la estufa, entra en el retrete, y acaba con él. Ponte su ropa y sal como si nada.
▶**CREYENDO QUE ERES FUCHS,** uno de los guardias te llevará a tu segundo objetivo en una vagoneta. Síguele pero mantén la distancia: podría descubrirte. Cuando llegues al final de los raíles, sigue por la izquierda hasta llegar a un barco. Súbete a él y husmea para hallar el camarote del Comandante Bjarkhov. Acaba con él en cuanto tengas oportunidad. Puedes escapar por la otra puerta, pero no olvides coger la llave maestra de su mesa.
Una vez fuera del barco, sigue hacia la izquierda desde la vagoneta. Te encontrarás con unos almacenes. En uno de ellos, el más alejado, hay un traje antirradiación. Póntelo y dirígete hacia el submarino del otro extremo. Entra por la abertura de uno de sus laterales y recoge las tres bombas que se encuentran al fondo. Coloca las bombas en los lugares que te indique el mapa. Aléjate lo suficiente y, sin que te vean, haz estallar los explosivos. Vuelve al punto de partida para dar por concluida la misión. ▶▶

Quiz 1

¿En qué medio de transporte llega 47 a Siberia y escapa?

A. En un coche particular.
B. En un tren de pasajeros.
C. En en avión de carga.

El arte del sigilo




SÉ SIGILOSO para no convertir cada misión en un un campo de batalla. No dudes en esconderte si ves que un enemigo se dirige hacia ti; arbustos, árboles, contenedores... todo vale. Oculta los cadáveres como puedas. Intenta cambiar de disfraz cuando te avisen de que han encontrado a la persona a quien le pertenecía.

ABRE LAS PUERTAS con mucho cuidado siempre que sepas que detrás de ellas se encuentra algún enemigo dándote la espalda. No te acerques mucho a los enemigos o corres el riesgo de que te descubran... Todo el cuidado que pongas será poco.

NI BAJES LA GUARDIA con los civiles: no pueden causarte daño, pero si te ven cometiendo algún delito, incluso con un arma, avisarán a los enemigos del nivel. Actúa sin que nadie te vea. Por ello, si hay una forma de eliminar a un objetivo limpiamente (envenenándole, por ejemplo), ésa debería ser la opción a seguir.

EL PROGRAMA INCLUYE varios "guiones" establecidos para acabar con los malos de cada misión. Así, siempre hay un plato de comida "envenenable", una ventana a la que encaramarte para disparar, etc. Esto alarga bastante la aventura de 47.



LOS SEÑORES BELDINGFORD

▶TU MISIÓN ES ACABAR con los dueños de la mansión y liberar a un prisionero que tienen cautivo. La casa está rodeada de guardias: intenta evitarlos y ve "directo al grano". Nada más empezar, pégate al muro de la derecha en modo sigiloso y sigue su recorrido hasta la puerta. Por ella, llegarás a una pista de tenis. Ve por la entrada de la izquierda y escóndete tras los arbustos. Rodea la perrera por la derecha, y entra por la primera puerta que veas. Ciérrala o te descubrirán. Escóndete en el recodo del muro antes de las escaleras, junto a la farola, y espérate a que llegue un guardia. Cuando se marche, entra por la primera puerta que encontrarás y luego, por la primera a la izquierda. Desconecta el calentador de agua, vuelve a la escalera de mano y sube por ella. Arriba, coge el cianuro, y sigue al mapa hasta el punto de exclamación más cercano (una puerta-espejo). Sube por la escalera y llegarás al dormitorio de uno de los objetivos: Sir Winston Beldingford. Sigilosamente, ahógale con la almohada.

▶SAL DE LA HABITACIÓN por las puerta doble y en la estantería de la derecha, verás una puerta secreta. Sigue y atraviesa las únicas puertas que verás hasta llegar a una escalera de caracol. Entra por la primera puerta y llegarás a la habitación de un guardia durmiendo. Ponte su ropa y baja de nuevo por la escalera. Atraviesa la mansión hasta las otras escaleras de caracol (las reconocerás fácilmente en el mapa), baja por ellas, y llegarás al sótano. Usa el cianuro para envenenar el barril de vino. Sólo te queda liberar al rehén. Regresa a la primera planta, sal de la casa por la puerta principal, y ve al segundo establo. Entra en él por la puerta de atrás, sube por una escalera y espera a que aparezca el mozo de cuadra. Acaba con él, quítale una llave, y ponte su ropa. Ahora, sigue el mapa hasta hallar al prisionero y liberarle. Finalmente, sal por donde empezaste.

Quiz 2

¿Qué objeto está en posesión de una banda de moteros y tú tienes que recuperar?

A. Una maleta con papeles.
B. Unas fotos.
C. Un microchip soviético.

Mi reino por un mapa

CON LAS ARMAS, el mapa es uno de los elementos más trascendentales de todo el juego. Puedes conocer la ubicación de los enemigos, de tus objetivos, y de los civiles en cualquiera de los pisos y edificios que forman el nivel, independientemente de si estás o no dentro de ellos.

EL RESTO DE LA INFORMACIÓN que te proporciona es igual de valioso. Además de servirte como plano normal, te indica con un signo de exclamación zonas del nivel en las que puedes obtener ciertas "ayudas", desde ropa hasta botellas de veneno, pasando por interruptores para cortar la luz y entradas por las que acceder.

ACOSTÚMBRATE A USARLO en todo momento. Conocer la disposición y ruta de los enemigos es un bien valioso que no debes desaprovechar. Aunque eso sí, debes tener cuidado: el tiempo no se detiene mientras consultas el mapa, pero 47 sí. Si te pones a mirarlo mientras un enemigo se acerca, no podrás evitar que te descubra.



Los disfraces te ayudan a pasar inadvertido entre los enemigos, pero no debes bajar la guardia ante su presencia: es bastante fácil que te descubran.



Deberás acabar con el terrorista Boris Ivanovich antes de que consiga escapar a bordo de su helicóptero.



Tu contacto en Siberia te indicará la mejor forma de hundir el submarino en la tercera misión.

EL MAPA TE DARÁ IMPORTANTES PISTAS

PARA ACABAR CADA MISIÓN DE LA MANERA MÁS LIMPIA POSIBLE, CON TODOS LOS OBJETIVOS DE CADA NIVEL. SERÁ SIN DUDA, TU MEJOR GUÍA



ENCUENTRO EN ROTTERDAM

▶INFILTRARTE en una banda de moteros es tu nuevo objetivo. Sal a la calle, y busca a tu izquierda a dos tipos entrando por una puerta cercana a un camión. Ve tras ellos y, en modo sigiloso, entra por la puerta de enfrente. Sube por las escaleras al siguiente piso. En la habitación de la derecha encontrarás algo de ropa. Baja otra vez por las escaleras y sal del edificio por la puerta azul de enfrente. Sigue por el callejón, coge el mata-ratas que hay entre dos contenedores, y sal al centro del complejo. Dírígete a la puerta abierta del almacén, justo detrás de la garita del guardia, desconecta el sistema eléctrico que hay en su interior, y aléjate. El guardia de esa misma sala, apostado ante una puerta, irá a ver qué ha ocurrido. Aprovecha para entrar por ella. Te llevará a otro callejón. Sube por las escaleras cercanas y entra en la única puerta que veas. Dentro, usa el veneno para ratas en un frasco de tinta para tatuajes que encontrarás en la mesa. Vuelve por donde has venido y espera a que tu primer objetivo, Rutgerts, entre para hacerse un tatuaje (puedes mirar por la cerradura para presenciarlo todo…)



▶CUANDO CAIGA MUERTO y su compañero se haya ido, entra de nuevo y quítale el código de su caja fuerte. Luego, mira el mapa y ve a la habitación con el signo de exclamación. Abre allí la caja fuerte y recoge las fotos que buscabas. Esquiva a los guardias que registrarán la



Si la cosa se complica y te ves obligado a disparar, métete en una sala con una sola puerta en la que los enemigos sólo puedan entrar de uno en uno.





Si no escondes rápido el cadáver del negociador de la tríada china, puedes dar la misión por concluida.



Vestir como mozo de cuadra de los Beldigford será necesario para que los caballos no delaten tu presencia.

habitación y baja por las escaleras de esa misma planta hasta llegar al sótano. Con el mapa, encontrarás al último objetivo, el agente encubierto. Acaba con él, y sal por la salida de incendios de la esquina inferior derecha. De nuevo en la calle, deshaz el camino por el que entraste para dar por terminada la misión.



CARGAMENTO MORTAL

IMPEDIR QUE UN TERRORISTA (llamado Boris Ivanovich) adquiera una bomba nuclear y asesinarle, de paso, es tu nuevo objetivo. Avanza hasta que veas un coche azul (en su maletero es donde se encuentra la bomba) y entra en el bar de moteros. Sube hasta el segundo piso y mata al conductor del coche, un tipo con coleta. De esta forma evitarás que la bomba llegue hasta el terrorista. Luego, ve hacia la señal de voltaje que te indique el mapa y desconecta la corriente. El policía que está de guardia en la garita de la comisaría saldrá para ver qué ha ocurrido. Aprovecha para entrar en la comisaría y robar un uniforme.

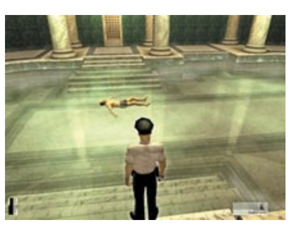
EL TERRORISTA, en ese momento, se encerrará en un barco del muelle y amenazará con volar toda la ciudad. Vestido de policía, dirígete al puente del barco directamente y mátale.

O sube hasta el tejado del almacén de enfrente, mata al francotirador que esté apostado allí, y usa su arma para liquidar al terrorista (lo mejor es esperar mientras intenta huir en helicóptero). La bomba no estallará porque impediste que llegara a su poder. Fin de la misión.

Quiz 3

¿Dónde se encuentra la bomba que Boris Ivanovich piensa hacer estallar en un barco?

A. En el mismo barco.
B. En un almacén de los astilleros.
C. En un coche.



TRADICIONES DE MERCADO

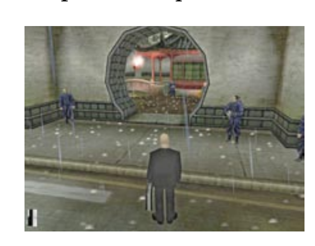
VUELVES A TOPARTE con terroristas. Tienes que asesinar a dos de ellos y recuperar una bomba. En cuanto empieces, coge la tarjeta del individuo que está en el suelo y un paquete cercano. Luego, dirígete al hotel.

Una vez dentro, habla con el recepcionista y éste te dará la llave de una habitación. Sube en el ascensor a la tercera planta. En la cerradura de la puerta de la habitación 308 encontrarás una llave maestra (dejada allí por el botones al entrar en ese cuarto). Después de cogerla, ve hacia las escaleras de ese mismo piso y baja a la segunda planta. Entra en la habitación 203 (la adyacente a la de Franz Fuchs, tu primer objetivo) y salta al balcón del cuarto de al lado. Espera a que el vigilante salga para acabar con él. Luego, entra en el cuarto de baño y mata a Fuchs.

Recoge todo lo que haya en la mesa (encontrarás pistas sobre la localización de la bomba) y la maleta próxima a la cama. Vuelve a subir al tercer piso por el mismo camino de antes y métete en un pequeño armario que hay cerca de la escalera. Suelta la maleta y coge una toalla. Pasa un par de detectores de metal para llegar de nuevo a la zona de recepción en la planta baja.

Las puertas que te conducen hasta la zona de baño (donde se halla tu segundo objetivo) se encuentran cerradas con llave. Abre la que no está permanentemente vigilada por un policía y entra en la zona de baño. Espera a que el segundo objetivo vaya a la sauna. Ve tras él y, cuando se meta, aumenta la temperatura del habitáculo. El segundo objetivo estará eliminado.

QUÍTALE LA LLAVE que te hará falta para hallar la bomba. Vuelve al armario donde dejaste la maleta. Cógela y dirígete al tejado del edificio (la puerta de enfrente). Al otro lado habrá dos ventanas. Asegúrate de que el guardia que hay dentro de la habitación no mira por ellas antes de entrar por la primera. Sigilosamente, usa el mapa para llegar a la bomba y meterla en la maleta (acaba con los dos guardias que hay apostados aquí o esquívales como puedas). Vuelve por el tejado y sal del edificio por donde quieras.



LA MUERTE DEL DRAGÓN

EN ESTA MISIÓN, debes acabar con el líder de una de las tríadas de Hong Kong. Nada más empezar, ve a la alcantarilla marcada en el mapa con un signo de exclamación. Baja y coge el mata-ratas. Vuelve a subir, ►►

Armas sigilosas





EL CABLE DE FIBRA es el arma sigilosa por excelencia. Siempre lo llevas (de hecho, ni siquiera puedes tirarlo al suelo), y no levanta sospecha en ningún registro o detector de metales. Es un poco lioso usarlo y se tarda en cogerle el tranquillo, pero su efectividad como arma para matar en silencio es incuestionable. Eso sí, que nadie se le ocurra intentar usarlo de frente: no funcionará, pero además, el objetivo saldrá corriendo nada más verlo.

OTRAS ARMAS SIGILOSAS a tener en cuenta, incluyen la inyección aturdidora (de la que sólo dispones de unos pocos usos, dependiendo de las dosis que vayas recogiendo por los escenarios), la pistola con silenciador, cualquier almohada que encuentre (sólo para atacar a los que estén durmiendo, claro), y los cuchillos. De todas, sólo la inyección permite dejar inconsciente a alguien sin matarle; algo a tener en cuenta si quieres terminar la misión con el mínimo nivel de violencia.

sigue la carretera hasta dejar atrás una limusina y luego gira a la izquierda. Entra por una puerta con unas cajas de madera y sube al último piso. Entra en la sala que te indique el mapa y ponte la ropa de jardinero que verás allí. Suelta tus armas, sal a la calle, y ve al parque donde está tu objetivo. Cuando nadie te vea, usa el mata-ratas en el carrito de té del centro. Vete y espera a que tu objetivo tenga sed.



EL INCIDENTE DE WANG FOU

▶SIETE MIEMBROS DE LA TRÍADA china son ahora tu objetivo. Ve a la parte trasera del restaurante y entra por la puerta doble de metal. Sube al segundo piso y ve al punto de interés del mapa. Allí, coge una bomba, un detonador, y cámbiate de ropa. Deja el rifle, por ahora.
Vuelve por donde viniste, y dirígete al único callejón con una alcantarilla. Hallarás orinando al chofer de los miembros de la tríada: date prisa, y acaba con él, ponte su ropa, y tira su cadáver por la alcantarilla. Acércate al coche, en él la bomba, y vuelve a ponerte la ropa que tenías antes. En breve, tres de los objetivos se meterán en el coche con la intención de huir en él. Haz estallar la bomba cuando el coche se encuentre junto a otros dos de los objetivos que están en la carretera de salida del mapa. Con esto, habrás eliminado a cinco de los objetivos.
Ahora, vuelve a entrar por la puerta trasera del restaurante y coge el rifle que viste en la misma habitación donde obtuviste la bomba. Ve hacia el enorme balcón, al norte del ascensor, y que ofrece vistas de la primera planta. Desde ahí, podrás divisar a los dos miembros restantes de la tríada. Sin que te vea ningún guardia, mátalos con el rifle. Una vez cumplida la misión, escapa por la zona de salida.



■ En muchas ocasiones, la forma más limpia y eficaz de matar a un pez gordo es envenenar la comida o la bebida que tiene pensado tomarse. Bon apetit!





■ El número de policías que te van a rodear en París hará casi inviable la posibilidad de un asalto directo.



■ Robarle la ropa a un inocente civil no justifica que tengas que matarlo. Ante todo, debes ser profesional…



DOS PÁJAROS DE UN TIRO

▶LA GUERRA DE DOS BANDAS chinas está a punto de ser provocada (por ti). Para ello, tendrás que acabar con uno de los negociadores, ocultar su cadáver, matar al otro negociador y al jefe de policía (que también participa en las negociaciones) y dejar pistas para que parezca que todo lo sucedido ha sido obra del primer negociador. Casi nada…
Lo primero, suelta el maletín que llevas y dirígete a la boca de alcantarilla más al norte. Espera a que llegue el primer negociador. Acaba con él, y esconde su cuerpo en la alcantarilla. Coge su amuleto y ponte su ropa.
▶VUELVE A RECOGER el maletín y ve en dirección sur hasta ver un andamio. Sube por él, ocúltate junto al cartel que ondea, y saca el rifle del maletín. En la ventana del restaurante, verás a tus dos objetivos. El problema es que si disparas a uno, el otro huirá tan rápido que te será muy difícil acertarle: deberás alcanzar a ambos de un solo tiro (eres un profesional, ¿no?). Espera a que sus dos cabezas estén alineadas para disparar.
Una vez conseguido, guarda el rifle en el maletín, suéltalo y ve hacia la puerta del restaurante. Sube al primer piso, donde están los dos cadáveres, y deja el amuleto del primer negociador en la mesa. Sólo te queda irte por el punto de salida asignado.



EL ASESINATO DE LEE HONG

▶ES HORA DE ACABAR con el líder de la tríada, Lee Hong. También tendrás que robar una estatuilla de jade, símbolo de su poder. Ve al restaurante donde se encuentra y entra por la puerta principal (la vigilan dos guardias). Ve por la puerta de la izquierda, y llegarás hasta un comedor. Habla con el barman y espera a que se

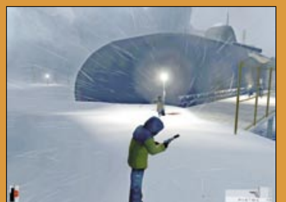
Quiz 4

¿Qué hay que dejar junto a los cuerpos del negociador y del policía para culpar a otro del crimen?

A. Un amuleto.
B. Una cartera.
C. Un arma con huellas.

Armas ruidosas





SI EL SIGILO va a ser la nota dominante durante todo tu juego, las armas más ruidosas no las querrás ver ni en pintura. Debido a que su uso implica un aumento de decibelios demasiado elevado como para pasar desapercibido, puedes dar por perdido tu record de asesino sigiloso si no te queda más remedio que emplearlas. Eso sí, si tienes prisa por acabar algún nivel, es la mejor opción. Si consigues superar la dificultad que se te plantee (que no será moco de pavo), podrás acabar cada una de las misiones en diez minutos, como máximo.

SI TE DECIDES A USARLAS, la mejor táctica será atrincherarte en una habitación que disponga de una sola puerta, con lo que obligarás a los enemigos a entrar de uno en uno. Si dispones de un arma potente, no supondrán ningún problema (al menos en los niveles de dificultad más bajos). Las pistolas automáticas dobles, que siempre estarán en tu arsenal, a menos que las hayas perdido, son una muy buena alternativa: son efectivas y disponen de una elevada cantidad de munición. Lo malo vendrá, eso sí, en el momento en que se te agote…



■ Los mensajes de texto te darán pistas sobre cómo afrontar algunos de los retos que se presenten en cada una de las misiones. No los pases por alto.



■ Tendrás que matar a dos pájaros de un solo tiro en la penúltima misión, o te arriesgarás a que alguno escape.



■ Si el comandante Bjarkhov, en Siberia, arma escándalo al morir, sus soldados acudirán en su ayuda.

La Estatua de Jade



SI ESTÁ EN EL DEPÓSITO DE ARMAS, sólo tienes que dirigirte a la habitación del sótano que después de tu conversación con el prisionero aparecerá señalada en el mapa con un punto de interés. Ni será difícil identificarla, ni llegar hasta ella.

SI ESTÁ SITUADA EN EL BURDEL, tendrás que volver hasta la zona del almacén. Una vez allí, sube por las escaleras centrales, y entra por la puerta que hay detrás de unas cajas. Cruza el puente pero no atravieses el arco del final. Sigue tu camino por una pasarela de madera que parte de ese lugar hasta que puedas saltar hacia el balcón de enfrente. Encontrarás la caja fuerte en ese mismo cuarto.

SI ESTÁ EN EL RESTAURANTE, coge el ascensor del sótano y asciende en él hasta la segunda planta. Allí, sólo tendrás que dejarte guiar por el mapa hasta llegar al punto de interés.

SI ESTÁ EN LA OFICINA DE LEE HONG, coge el ascensor del sótano que aparece en el extremo superior del mapa. Sube hasta su mansión, y usa el mapa para rodear sin tener que enfrentarte con los numerosos guardias que hay en este piso y subir por la escalera hasta la segunda planta. El punto de interés te indicará la ubicación de la caja.

NO TE APROXIMES DEMASIADO A LOS ENEMIGOS SI LLEVAS PUESTO ALGÚN DISFRAZ, PUES SON TAN ASTUTOS QUE PODRÍAN DARSE CUENTA DE QUE NO ERES UNO DE ELLOS

marche. Cuando lo haga, ve detrás de la barra, y coge una botella de laxante.

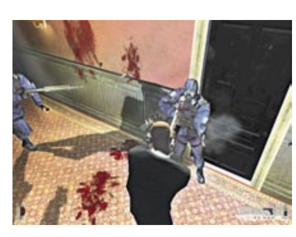


▶**SAL DEL RESTAURANTE** y dirígete al callejón de atrás. Espera fuera de las puertas de metal hasta que un guardia salga al patio y se dé la vuelta. Cuando se aleje, entra sigilosamente por la puerta por la que se marche y baja por unas escaleras hasta el sótano. En la puerta de enfrente y a la izquierda, hallarás un uniforme de cocinero. Vuelve a salir al patio, y entra por la puerta más a la derecha (de espaldas a las puertas de metal). Gira a la derecha y estarás en la cocina. Acércate al plato de sopa sobre la mesa, échale el laxante, y llévalo a la zona del comedor donde está Lee Hong. Sírvele la sopa a su compañero, y espera a que se vaya corriendo ante una urgencia. Cuando esté solo, acaba con él. Busca en su cadáver la combinación de su caja fuerte y sal de nuevo al mismo patio por donde llegaste. Espera afuera a que salga el guardia que hace su ronda por ahí y acaba con él. Ponte su ropa, vuelve a bajar al sótano, y avanza hasta una zona con tres pequeñas salas juntas. Entra en la de la derecha y hallarás a un prisionero. Libérale y te dirá dónde está la estatuilla de jade. Ahora el juego se bifurca en cuatro posibilidades, dependiendo de dónde esté la estatua. Sigue los pasos del cuadro de esta misma página, arriba.

Quiz 5

¿Quién te revela la ubicación de la estatuilla de jade?

A. Un vigilante traidor.
B. Un prisionero.
C. Uno de los camareros del restaurante.



CAZADOR Y PRESA

▶**POR FIN SERÁS TESTIGO** de cómo sale el Agente 47 del atolladero en que está metido en la ciudad de París. En cuanto de comienzo la misión, sal pitando de la habitación, sigue recto y entra por la primera puerta a la derecha que encuentres (si esperas, o tardas demasiado tiempo, aparecerá todo un ejército de policías).
Dirígete al balcón y salta desde él hasta el tejado del edificio adyacente. Al otro extremo, podrás reconocer un hueco por el que dejarte caer (asegúrate de aterrizar sobre el contenedor de basura o no podrás contarlo), pero espera pacientemente a que los dos policías que están patrullando esa zona se hayan alejado. Cuando ya estés en la calle, dirígete hacia la única salida del callejón. Justo ahí, podrás ver a un paramédico tras un grupo de policías. Si vas sigilosamente y le atacas, los policías no se darán cuenta. Arrastra su cuerpo al callejón y ponte su ropa.
Sal a la calle donde está todo el grueso de la policía y dírígete hacia la zona donde se encuentra tu objetivo (consulta el mapa). A su derecha, habrá otro callejón; métete ahí hasta que quedes oculto de la vista del resto de los policías pero puedas ver la nuca del inspector.

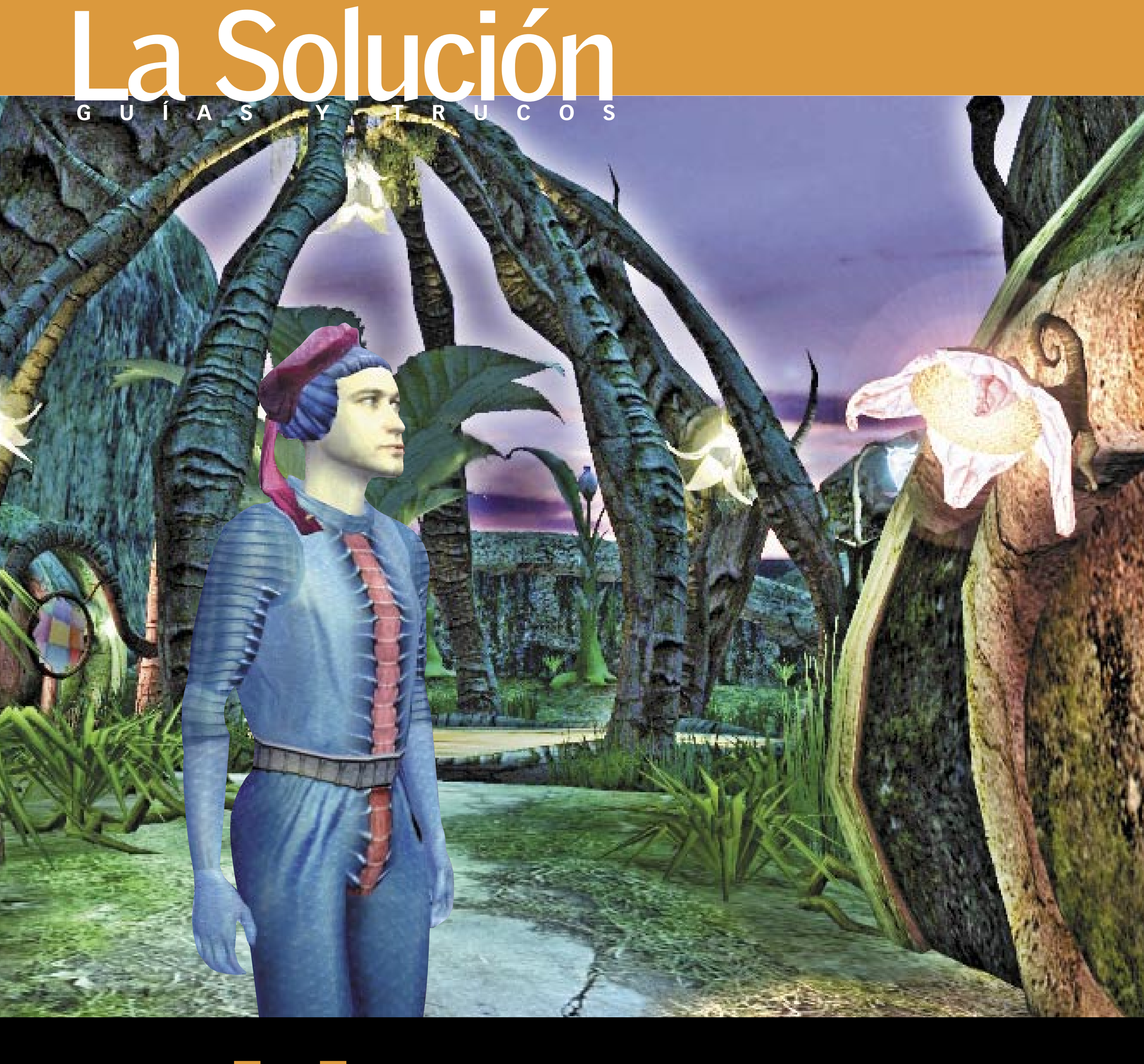


▶**USA LA PISTOLA** con silenciador para dispararle un tiro en la cabeza. Sal corriendo por el callejón en el que estás hasta la salida norte del mapa. Allí encontrarás una ambulancia con la que podrás escapar. Tus peripecias por París, y por este juego, habrán terminado.

J.T.A.

Soluciones Quiz

1.C. En un avión de carga. **2.B.** Unas fotos. **3.C.** En un coche. **4.A.** Un amuleto. **5.B.** Un prisionero.



Schizm 2
El destructor de mundos

Es bastante probable que te hayas quedado atascado en algún punto de «Schizm 2», pero no te debes culpar: se trata de una de las aventuras más complicadas de los últimos tiempos. Si quieres ayudar al protagonista a demostrar que no ha traicionado a su pueblo, no te separes nada de nuestra guía…

Con un espectacular motor 3D en primera persona, «Schizm 2» es una aventura en la que los personajes secundarios desaparecen al terminar las conversaciones y los objetos se usan automáticamente, con lo que su desarrollo se reduce a resolver una serie de puzzles y acertijos.



LA ESTACIÓN ESPACIAL

▶SEN ES UN PRISIONERO crionizado durante dos siglos, acusado de provocar la guerra que ha aniquilado a su pueblo. Los supervivientes se han dividido en dos tribus: unos abrazan la tecnología, y otros la Naturaleza.
La aventura comienza en una estación espacial abandonada. Cuentas con la ayuda de los Compañeros, unas extrañas entidades alienígenas. El primero, Talen, está estropeado, así que ve al otro lado del pasillo para recoger una célula de memoria. Pónsela, y te hablará de que hay un cohete de escape. Toma ahora el corredor de la izquierda y cruza un puente para descubrir un campo de fuerza, a la derecha.
Elige el pasaje de la izquierda y sube al nivel superior, con un pasillo cerrado por varios aros, que se controlan con un panel. Numera los botones de izquierda a derecha, y púlsalos en este orden: **5-4-1-2-4-5-2-5**.

▶AL OTRO LADO verás un nuevo panel con dos botones deslizantes. Sube el de la derecha para eliminar el campo de fuerza que viste antes. Cerca, también encontrarás el generador Prion que Talen necesita para accionar el cohete. Toma el pasillo en donde estaba el campo de fuerza: hallarás una ventana desde la que puedes ver la puerta cerrada de la sala del cohete. En la parte superior hay 4 barras que representan los cerrojos. Cada una tiene un hueco y para abrir la puerta, tendrás que mover dichos huecos al centro. Apunta su posición actual y regresa al lugar en donde estaba el módulo de memoria. A la derecha encontrarás un panel con cuatro botones giratorios, que controlan las cuatro barras. Simplemente tendrás que girarlos a derecha o izquierda para mover el hueco de las barras al centro. Puedes girar un cerrojo y volver a la ventana para ver hacia qué lado se mueve el hueco, y repetir el proceso hasta que los cuatro huecos estén en la posición central y la puerta quede franca.
Al otro lado verás el cohete, bloqueado por un campo de fuerza. En un lateral hay una extraña sala con una plantación alienígena. Consulta la solución en el cuadro "El Rayo Láser", abajo. Resuelto el rompecabezas, Talen te entregará un dispositivo camaleónico.



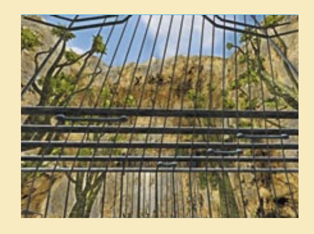
LA COSTA

▶POR DESGRACIA, el cohete acabará estrellándose en la playa. Entra en la espesura y llega a un puente de metal. Los pilares están a distintas alturas: debes igualarlos para pasar. Baja hasta la base, y examina el cañón. Los botones de la parte superior seleccionan los pilares. El botón azul sube el pilar un nivel. El botón rojo lo retorna a su posición original. Numera los pilares de izquierda a derecha, y súbelos una posición cada vez, en éste orden: **4-1-1-3-2-2-1-3-4**.

▶CRUZA EL PUENTE y reúnete con los Transai. Más adelante verás un nuevo puente, con un campo de fuerza. Regresa y toma el otro camino para llegar a un puente natural. También debes bajar a su base para controlar el "cañón-flor". Ahora compites contra el ordenador. Hay tres pilares, que seleccionas con los botones superiores del cañón. Debajo, el botón azul hace crecer la planta tres alturas, el naranja dos, y el verde una. El botón rojo devuelve el pilar a su posición original. Tu objetivo es hacer crecer cada planta para que en la parte superior crezcan las hojas que formarán el puente. Con cada disparo, el ordenador hace crecer el pilar entre 1 y 3 alturas, y si la planta crece mucho, se rompe. El pilar izquierdo tiene 9 alturas, el central 13, y el derecho, 10. Todo consiste en dejar al ordenador un número de alturas divisible por 4. O sea, si quedan 9 alturas, pulsa el botón verde para crecer 1 y que queden 8. El ordenador restará 1, 2 ó 3. Tú, siempre resta en tu tirada 1, 2 ó 3, hasta que quede un número divisible por 4. Así, en la última tirada tendrás la posibilidad de hacer crecer el pilar hasta la altura final. Cuando lo logres, cruza el puente de hojas y conocerás a la tribu Ansala. De nuevo hay otro puente bloqueado por un campo de fuerza: regresa a la playa y mira la lucha entre tribus.

Quiz 1

¿Cómo se llama la tribu tecnológica?
A. Transai.
B. Ansala.
C. Technar.

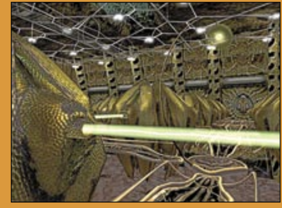


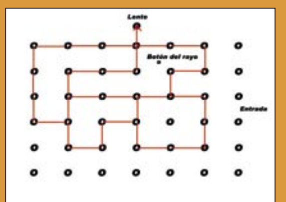
LA CUEVA OCULTA

▶TRAS LA PELEA, el Compañero junto a la montaña te mostrará la entrada a una cueva. El pasaje está ▶▶

El Rayo Láser







LIBERA LA NAVE, dirigiendo el rayo láser hacia la lente, a su lado. Como las plantas desvían el rayo, deberás girar las plantas para cambiar la dirección. Para tener una vista elevada, usa el ascensor de un lateral.

PARTIENDO DE LA ENTRADA de la plantación, en la pared derecha encontrarás la lente y, a su lado, una lámpara con un botón que acciona el rayo. Púlsalo y mueve la primera planta para que el rayo se divida en dos, hacia la izquierda y hacia abajo (siempre mirando desde la entrada).

EL RAYO QUE VA HACIA ABAJO sólo debe viajar una planta a la derecha, y otra hacia arriba, para hallar la lente. Dirige el otro una posición hacia abajo y luego dos hacia la izquierda, para moverse hacia arriba, hasta la pared opuesta a la entrada. De ahí, súbelo hacia la derecha, para girar en la esquina hacia la lente.

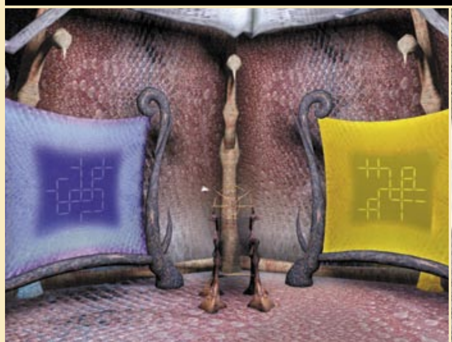
SI NO LO VES CLARO, consulta la imagen de arriba, que muestra el recorrido del láser, desde una vista aérea. Para resetear el puzzle, vuelve a pulsar el botón de la lámpara.

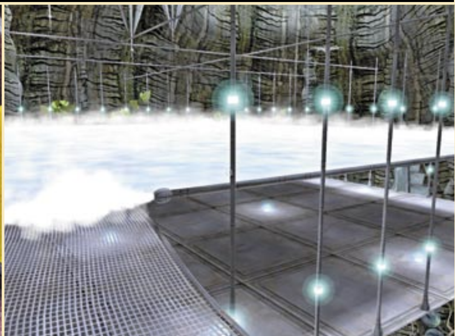
cortado por un puzzle. Hay 16 abanicos, conectados por cables que puedes unir para mover varios al tiempo. ¿Cómo? Ve al otro lado del barranco y ponte bajo el panel de control, junto al abismo, para emparejar los cables antes de moverlos.
Hay cuatro ganchos de varios tamaños. Si los numeramos de arriba abajo y los cables de izquierda a derecha, mueve el gancho 1 hacia la izquierda para agrupar los cables 1 a 5. Mueve el gancho 2 para enlazar los cables 4 a 7. El gancho 3 con los cables 2 a 4. Y, por último, el gancho 4 con los cables 4 y 5. Ahora, sube al panel y pon la aguja rotatoria en la posición 1. Empuja el botón central para mover los 7 primeros abanicos.
Regresa a los cables, y mueve el gancho 2 para que conecte los cables 13 a 16, el gancho 3 con los cables 11 a 13, y el gancho 4 con los cables 12 y 13. Por último, mueve el gancho 1 hasta los cables 8 a 12.
▶**VUELVE AL PANEL,** pon la aguja en la posición 16, y pulsa el botón central para desplazar los abanicos restantes y liberar el camino al fondo, que lleva a la guarida de Arko, que te desvelará el primer número sagrado: 36.
Habla con los Compañeros de la playa, y te pedirán que regreses al territorio Transai. El campo de fuerza ha sido desbloqueado, pero debes arreglar un puente.
A la izquierda está el panel de control. Los botones superiores rotan dos pilares del puente; los inferiores manipulan los campos de fuerza en grupos de uno, dos o tres. No hay truco: comprueba el efecto de cada botón, y acciónalos de manera que los pilares formen un camino, y los campos de fuerza desaparezcan. Comienza por el lado izquierdo: mueve los pilares y desactiva los campos hacia la derecha. Completado el rompecabezas, cruza para adentrarte en la ciudad de los Transai.

Quiz 2

¿En qué lugar se estrella el cohete?
A. En la selva.
B. En una discoteca.
C. En una playa.


Si tienes una buena tarjeta gráfica, gozarás con unas texturas enormemente detalladas y un horizonte infinito. ¿Quién se acuerda de los gráficos 2D?


El juego es, sencillamente, una sucesión de puzzles mentales. La dificultad es bastante elevada.


El laberinto de niebla es uno de los más complicados: tendrás que guiarte por el sonido de tus propios pasos.

El Ascensor Naturista





EL PANEL DE CONTROL tiene tres filas de cuatro botones: en la de arriba debes colocar los símbolos que se corresponden con los cuatro colores de la tela elevada del ascensor. En la segunda, mueve cada una de las cuatro palancas y marca el color de la tela, sabiendo que la posición vertical equivale al número 1, así que para marcar el color 2, por ejemplo, sólo debes mover la palanca una vez a la derecha. Si lo has hecho bien, sólo queda tocar los botones de la tercera fila, de izquierda a derecha, para que reproduzca los sonidos correctos.

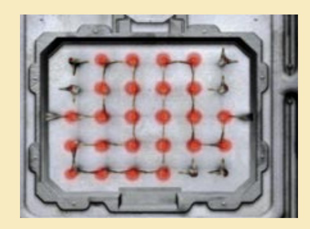
SI TE HAS LIADO con tanto color y tanto símbolo, mejor sigue estos pasos, partiendo del panel de control en su posición original: En la primera fila, pulsa 6 veces el botón 1, cuatro el botón 2, y 5 el botón 4. En la segunda fila, mueve la primera palanca hacia la derecha 3 veces, la segunda, 1 vez, la tercera, 8, y la cuarta 7 veces. Por último, pulsa los botones de la tercera fila una vez, de izquierda a derecha.

MUCHOS PUZZLES SON ALEATORIOS: SI TE QUEDAS ATASCADO EN ALGUNO DE ELLOS, REINÍCIALO UNA CUANTAS VECES, PARA BUSCAR UNA SECUENCIA UN POCO MÁS SENCILLA…

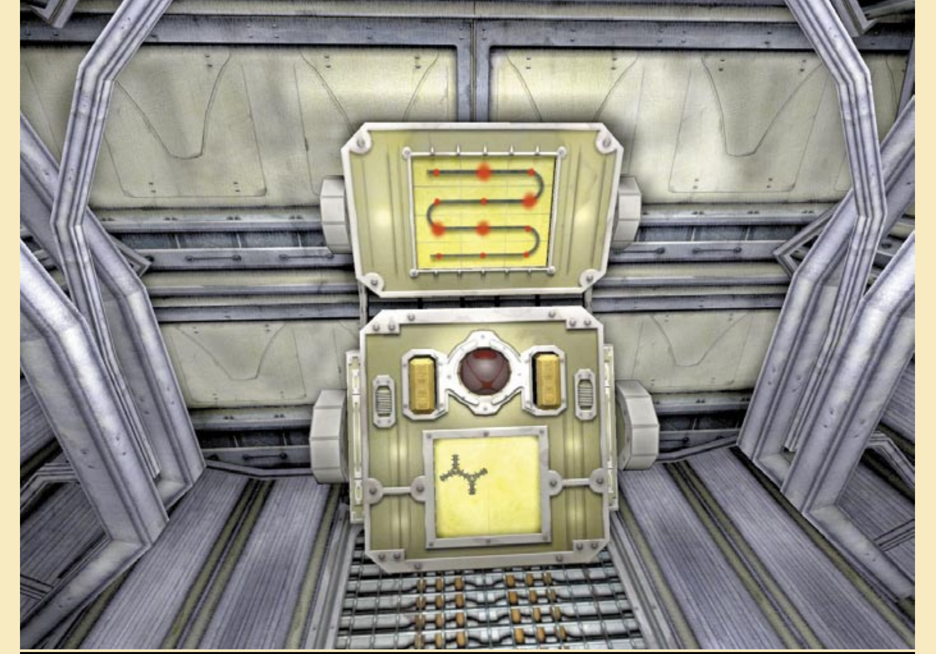


EL MUNDO TECNOLÓGICO

▶**ENTRA EN EL EDIFICIO** que parece una iglesia y habla con los líderes del Concilio. Te abrirán el acceso al teleférico. En el panel de control, pulsa el segundo botón de la derecha, para llegar al puerto espacial. Allí verás un camino laberíntico de baldosas suspendidas en el aire, cubierto por la niebla. Baja por la rampa hasta ponerte bajo el laberinto, y copiar su diseño. Como la niebla no te deja ver, oriéntate por los pasos; al dibujar el laberinto, usa el método: “cinco baldosas hacia arriba, dos hacia la izquierda”, etc.
Cada vez que te caes, el laberinto cambia de forma, así que puedes caerte varias veces hasta que se forme un laberinto sencillo. Apunta su trazado, sube la rampa y cruza la niebla, guiándote por el sonido. Cada paso representa una baldosa. Si juegas sin sonido, usa las luces laterales como guía.
Cuando llegues al otro lado, Dari te llevará hasta Lyra, la nave espacial. Recorre los pasillos hasta encontrar a Carluen. Después, busca una puerta cerrada con un nuevo panel de luces.



▶**PARA ABRIRLA,** debes llevar las luces desde el lateral izquierdo al derecho. Cada luz tiene dos conectores, que puedes girar. El giro provoca que también roten las adyacentes. Por tanto, el truco está en comenzar con la luz central izquierda, y girar las adyacentes utilizando una bombilla que sólo afecte a la que quieres girar, para no entorpecer al resto. En la imagen de arriba puedes ver el camino de luces que tienes que formar.
Habla con Carluen para que te revele los secretos del origen de la nave, luego bus-



La mayoría de los puzzles exigen manipular raras máquinas. No hay manual de instrucciones, así que lo mejor es experimentar con cada palanca y botón…



La trama del juego es muy original y atractiva. No en vano ha sido ideada por un escritor profesional.



«Schizm 2» es una de las aventuras gráficamente más espectaculares que hemos visto en bastante tiempo.

La Galería de los Héroes

HAY DIEZ PUENTES COLGANTES conectados, y cada uno con un campo de fuerza. Al cruzar uno, el campo de fuerza se activa: no puedes retroceder. Recordando la pista que te dio Loreann en la cárcel, has de activar todos los campos.

DESDE EL PUNTO DE PARTIDA, toma el camino derecho y avanza siempre tomando el camino de más a la derecha, hasta que veas en una roca otro signo como el de la guarida de Arko. Sigue por el anillo más exterior, hasta la estatua. Desde ahí, recorre el anillo interior, evitando los puentes que llevan al centro del laberinto, donde está la gran col.

DE REGRESO A LA ESTATUA, entra ahora en el puente que lleva al centro del laberinto. En la parte más alta, cuando parezca que estás atrapado, déjate caer al puente inferior para pasar por los últimos campos de fuerza y completar el recorrido. Verás que lo has hecho bien cuando aparezca una silla transportadora junto a la roca con el signo.

ca a Dari, y finalmente regresa a la estación espacial. Vuelve al teleférico y pulsa el segundo botón izquierdo del panel para transportarte hasta el portal azulado.

▶**PODRÁS HABLAR** con el Oráculo. A continuación, entra por la puerta contigua, y baja a las escaleras protegidas por un campo de fuerza. El Centinela no te dejará pasar, pero cambiará de opinión si hablas con el Compañero flotante. Cruza de nuevo el puente de plantas para ir al territorio Ansala.

Ahora, el Centinela que controla el campo te dejará pasar, abriendo el camino hacia otro puente de flores… En la base verás una planta con 4 filas de cuatro pulsadores, y un gran botón central que resetea el rompecabezas. Cada pulsador sube o baja los pétalos de una flor que forma el puente. El proceso es fácil: pulsa todos los botones y apunta su efecto. Después acciona el botón de reset, y pulsa sólo los 7 botones que suben pétalos, para formar el puente.



BRADA COE

▶**SAKU TE PEDIRÁ** que hables con los Tres. Sube por la rampa y mira las casas para hallar una piel extendida, pintada con 9 colores. Al tocarlos, emiten un sonido. Apunta cada color con su sonido y numéralos de izquierda a derecha y de arriba abajo. Es decir, el verde es el color 1, el añil el color 2, etc. Busca ahora una rampa que baja. Junto a una cabaña verás una planta con unos símbolos de colores. Apúntalos, y tendrás una colección de símbolos asociados a colores y a sonidos.

Esta nomenclatura se usa para activar el ascensor iluminado que hay en el centro del poblado. Mira el cuadro "El Ascensor Naturista" para completar el puzzle.

▶**ANTES DE BAJAR** en el ascensor, necesitas la información de tres señales de tela junto a las rampas. Cada señal muestra un símbolo repetido 9, 15 y 16 veces, respectivamente. Luego, baja por el ascensor; se introducirá en un extraño bulbo, bajo el mar, donde encontrarás un nuevo panel de control. En la parte superior verás los tres símbolos de las señales, y en la inferior palancas que aceptan 4 cifras. Por tanto, el mecanismo funciona en "base 4" –nosotros contamos en "base 10", con cifras del 0 al 9-. Para resolver el rompecabezas debes convertir el número de veces que aparecía cada símbolo en cada señal, a "base 4". Te lo pondremos fácil: el primer símbolo es 100, el segundo 033, y el tercero 021. Por lo tanto, en el primer grupo, debes mover la primera palanca una vez; en el segundo, la segunda y la tercera palanca tres veces; y en el tercer grupo, la segunda palanca dos veces, y la tercera una vez. Loreann y Barrack te invitarán a visitar Galeas.

Quiz 3

¿Cómo se llama la nave espacial?

A. Lyra.
B. Enterprise.
C. Escorpio.



¡PRISIONERO!

▶**VARIOS TÚNELES** llevan a una sala con baldosas hexagonales. Deberás moverlas para formar un camino. Entra en el segundo túnel (por la izquierda) y, en el panel, pulsa los botones: **1-2-3-4-4-4**. Así formarás un paso hacia la sala en donde reposa el signo de la guarida de Arko, y un nuevo Compañero, que te dará nuevos poderes.

Loreann te llevará de vuelta al poblado: han descubierto tu verdadera identidad. Para escapar de la prisión, debes coordinar el movimiento de tres cuerdas. Tira de una hasta que el nudo rosa quede a la altura del gancho junto a la cuerda. Repite el proceso con la cuerda de su derecha. Al tirar de una, verás cómo el resto cambia de posición. Pon el nudo en el gancho de las tres cuerdas, de una a otra varias veces, hasta que los tres coincidan en sus ganchos al tiempo, abriendo así la puerta.

Monta en el teleférico frente a la prisión para visitar la Galería de los Héroes. Encuentra el camino usando las pistas del cuadro de arriba. Luego, monta en la silla que te llevará al Oráculo. Sube a lo alto de la torre y coge la concha de la aparición. Ahora debes regresar al poblado de los Ansala, usando las sillas colgantes, y buscar la puerta en la roca con forma de concha, en el lado opuesto de la villa.



EL JARDÍN DE AGUA

▶**PARA CRUZAR EL JARDÍN,** has de construir un puente. Lee el cuadro "El Molino de Flores". Al otro lado hay unos raros rostros tallados en la roca, y un barco flotante. Sube en el ascensor para ver los controles. Cuatro botones guían al barco, según el viento. Para traer la nave al puerto, pulsa los botones (de izquierda a derecha) en este orden. Al final de cada paso, espera a que el barco se detenga: **1, 2/ 4, 2/ 4, 3, 2/ -3/ 1, 3/ 2, 4 / 4, 2.** ►►



Los personajes sólo aparecen en las escenas cinemáticas: cuando éstas se acaban, desaparecen, así que no intervienen en el desarrollo del juego.

▶MONTA EN EL BARCO, hacia el puerto espacial. Cruza el laberinto y toma el transporte. En el panel de control de la nave, pulsa el botón de arriba, a la izquierda, para llegar a un cronómetro gigante. Al tocarlo comenzará una cuenta atrás, mientras se abre un cerrojo de una puerta desconocida. Rápidamente, vuelve al panel de control y pulsa el botón de abajo, a la izquierda, para navegar a otro cronómetro. Actívalo, y regresa a la nave, esta vez accionando el botón de abajo a la derecha; activa otro cronómetro, y entonces, el botón de más arriba, a la izquierda, en el panel. Pon en marcha el último cronómetro y pulsa el botón de arriba, a la derecha, para llegar al laberinto de puentes.

Si no te aclaras con los botones, antes de empezar el puzzle pulsa todos ellos y apunta el lugar donde llevan. Después, sólo tienes que viajar a cada plataforma en donde están los cronómetros, y tocarlos consecutivamente.





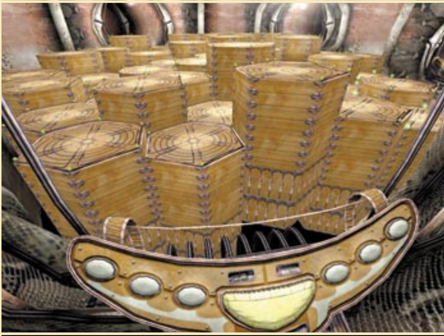
▶LOS PUENTES COLGANTES comunican con la puerta recién abierta, en la montaña. Baja por el ascensor y habla con Sargash, que te dará un par de objetos. Ahora regresa a la plataforma en la que estaba el vórtice azul, pero sal por la puerta contigua, hasta la salida de la ciudad.

Toma el camino izquierdo y sube la escalera del templo. Te espera otro puzzle sobre la puerta, en el que tienes que conectar con luces el extremo de la parte superior, con otros dos extremos situados en la base. Cada vez que mueves una luz, se mueven todas las que no están siendo utilizadas. No hay trucos: cada luz tiene una o varias conexiones con sus adyacentes, así que averigua qué luces deben conectarse entre sí para llevar la energía de arriba a abajo. Mira la pantalla de arriba con el camino correcto.

Quiz 4

¿Qué vehículo no se usa en el juego?

A. Silla teleférica.
B. Barco volador.
C. Coche deslizante.



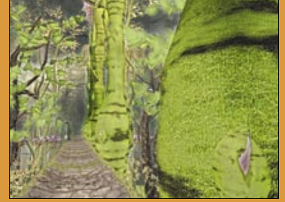
En los puzzles, la cámara se sitúa automáticamente en la posición idónea para no perderte detalle.



En el mundo Ansala, los puzzles tienen forma vegetal. Y además tienes que contar en "base 4"...

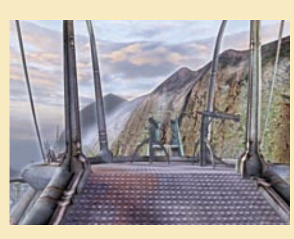
El Molino de Flores





LAS TABLAS DEL PUENTE están unidas a grandes hojas moradas que dan vueltas, descoordinadas. Si bajas al nivel inferior verás que cada hoja tiene un tronco con un pincho. Al tocar el pincho del tronco más a la izquierda, paras el movimiento de todas las hojas, para formar el puente. Y el resto de pinchos disminuyen la velocidad de sus hojas.

ACÉRCATE AL SEGUNDO TRONCO, comenzando por la izquierda, y toca el pincho para que la hoja gire despacio. Luego sube la vista y mira la tabla: cuando gire paralelamente a la tabla del primer tronco (a su izquierda), baja rápido la vista y toca el pincho, para que recupere su velocidad normal. Si has sido rápido, la hoja se moverá paralela a la de su izquierda. Si no es así, repite el proceso hasta que lo logres. Haz lo mismo con el resto de troncos, y cuando todas las tablas se muevan sincronizadamente, pulsa el primer pincho para pararlas: formarán un puente que podrás cruzar y llegar al lago florido.



LA GRAN TORRE

▶ESTÁS EN UNA ATALAYA de 7 pisos. En cada piso hay 4 balcones, que numeraremos del 1 al 4, de izquierda a derecha, siendo el balcón 1, el situado en la posición de la puerta de la torre. Al acercarte al centro del piso, el suelo sube o baja, según el balcón que hayas pisado. Debes encontrar la secuencia de balcones que, al pisarlos, te lleven al piso 7. Recuerda que en cada piso cambian ligeramente de posición, así que debes mirar por el balcón para ver cual es el número 1, en relación con la entrada. Esta es la combinación exacta:

-Balcón 1 del Piso 1 (el de inicio): Lleva al Piso 4.
-Balcón 4: Piso 3.
-Balcón 4: Piso 2.
-Balcón 1: Piso 5.
-Balcón 2: Piso 6.
-Balcón 1: Piso 7.

▶EN LO ALTO DE LA TORRE hay varios anteojos. No te será difícil resolver el puzzle mirando el cuadro "Los Telescopios", en la página siguiente. Llegarás a otro recinto, en donde deberás coger las bolas verde y roja del suelo, y tomar el ascensor de la izquierda, para encontrar una bola de ambos colores. En ese piso superior verás una puerta con un símbolo y 12 botones, pero no lleva a ningún sitio, así que olvídate de ella y baja. Hallarás otra puerta con otro símbolo. Apúntalo y sube al otro ascensor, conectado con una extraña máquina en donde introducirás las bolas. Al pulsar los botones se irán mostrando figuras en la parte inferior. Las luces rojas equivalen a los botones que debes pulsar en las puertas con los símbolos.

Por tanto, debes ir probando todas las bolas y pulsando los botones hasta encontrar los símbolos de las puertas, y apuntar las luces. El símbolo de la puerta que debes abrir se muestra, la primera mitad, en una bola, y la segunda, en otra, así que debes unir las dos soluciones. Solución: Si numeras los botones de la puerta "buena" de arriba a abajo y de izquierda a derecha, para abrirla toca los botones **2, 6, 12 y 10**.

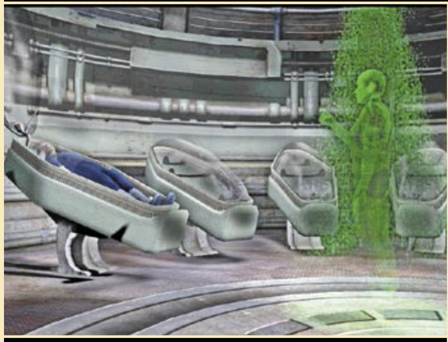
Quiz 5

¿Cuál es un número sagrado?

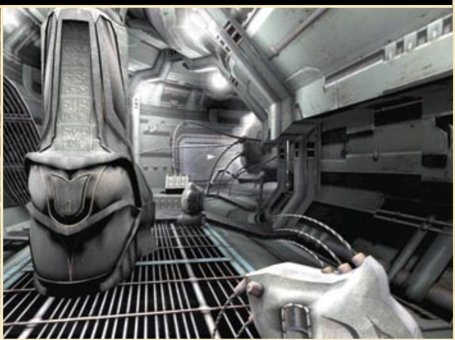
A. El 32.
B. El 52.
C. El 3535.



Los escenarios están plagados de pistas visuales, cómo ese signo grabado en la roca. Por eso conviene examinar cada rincón con todo detalle.

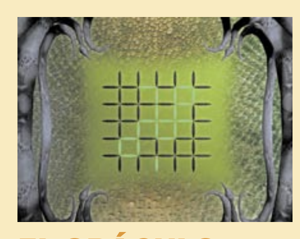


Como suele ocurrir en el género, al principio no sabes qué sucede. ¿Por qué todos te llaman traidor…?



La gran variedad de escenarios es buen aliciente para animar al jugador a superar todos los rompecabezas.

FÍJATE EN LAS PEQUEÑAS FLECHAS QUE A VECES APARECEN JUNTO AL CURSOR, YA QUE DESVELAN LA PRESENCIA DE UN OBJETO CERCA



EL ORÁCULO

▶EL VERDADERO ORÁCULO te dará otro número de poder, el 12. En el puerto de Transai mira la piedra del banco; usa numeración en "base 4", así que representa el número 3120. Entra en la nave y mira el panel. Cada cifra alienígena tiene 12 posiciones, así que está en "base 12". Cambiando de base, nos sale el número 160. Pulsa una vez el primer botón y seis el segundo, para llegar a la superficie de Galeas. Hay dos tapices de color amarillo y azul, y otro verde. Cada tapiz tiene unas rayas en una cuadrícula. Si mezclas amarillo y azul obtienes verde; por tanto, compara los dos tapices, busca las rayas presentes en ambos, y dibújalas en la tela verde, para abrir la puerta. Dentro hay un tapiz rojo. Busca las rayas comunes a los tapices amarillo, azul y rojo y márcalas en el marrón. En el edificio están… ¡Los líderes de los Ansala y los Transai! Deberás volver a la estación espacial para liberar a Chemay.



LA CUENTA ATRÁS

▶EN UNA CAJA, a la izquierda, verás una pista en forma de dos raros signos asociados a cuatro números alienígenas en "base 12". Estos dos signos están tallados en dos puertas cercanas, con unos pulsadores con figuras de colores. Debes convertir los números de la pista en símbolos de colores. Necesitas el traductor –un círculo con forma de reloj en una esquina-. Recoge el disco-llave que hay sobre una caja, e introdúcelo en el traductor.



▶ALREDEDOR DEL CÍRCULO, hay 12 dibujos alienígenas que numeraremos del 0 al 11, como un reloj, siendo el 0 el dibujo situado en la posición equivalente a las 12 horas, en un reloj normal. El primer signo de la pista abre una puerta inútil, así que mira el segundo signo, y mueve los anillos del traductor, desde el más exterior al más interior, para que apunten a los 4 dibujos alienígenas de la pista. Dicho de otro modo: pon el anillo más exterior en la posición 8, el segundo en la 0, el tercero en la 4, y el cuarto en la 1.

En las ventanitas de cada anillo hay figuras de colores: esas son las que tienes que pulsar en la puerta, a la de la derecha del traductor. Llegarás a otro corredor, con una nueva pista en una caja: indica que para abrir la última puerta debes sumar los dos números de la anterior pista: 3468 y 8041. Al sumarlos en "base 12" se obtiene B4A9, lo que equivale a los símbolos del traductor en la posición 11, 4, 10 y 9.

Antes de usarlos, explora los nuevos pasillos para llegar a unos pilares marcados con los números alienígenas 28, 14, 08 y 04. Regresa ahora al traductor y mueve los anillos en las posiciones 11, 4, 10 y 9, de afuera adentro, para obtener las figuras que abren la puerta de la izquierda, al fondo. Así liberarás a Chemay. Ya sólo queda restaurar la red planetaria.

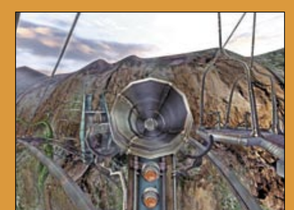
▶BUSCA UN VENTANAL desde el que se ven los pilares. En el marco derecho introduce el dispositivo que te ha dado Chemay. Ahora debes disparar el láser con los pilares, para obtener los cuatro números sagrados: 12, 28, 36, y 52. Recordando los números de los pilares, en la posición desde el ventanal se corresponden con los valores 4, 8, 16 y 32, convertidos a "base 10". Dispara el láser sumando los números anteriores –los pilares- para obtener el número sagrado. Por ejemplo, para el número 12, usa los pilares 4 y 8 (4+8=12). Si numeras los botones de la parte superior del ventanal de 1 a 16, de izquierda a derecha, sin contar el gran botón central, que es el que dispara el láser, aquí tienes la solución:

-El botón 15, y el central.
-El botón 8 y el central.
-El botón 3 y el central.
-El botón 7 y el central.

Completada la red, el planeta recuperará su armonía. Nadie dijo que sería fácil…

J.A.P.

Los Telescopios





CADA ANTEOJO APUNTA a un portal formado por dos cristales, en un estrecho puente. Usa las lentes de los telescopios y verás que un cristal del portal se vuelve rojo y el otro azul. Por las pistas, sabes que una lente es la verdadera y sólo podrás pasar si cruzas por el cristal rojo. Una pista: si usas las dos lentes a la vez, te darán el color equivocado.

LA SOLUCIÓN ES LA SIGUIENTE: debes poner ambas lentes en el telescopio y mover los portales con el botón inferior para que el cristal azul quede en el lado derecho del camino –el más alejado-, imaginándote que estás caminando por el puente. Repite el proceso con todos los telescopios, terminando en el balcón con los dos catalejos. Vuelve al centro de la torre para bajar un piso y hallar el camino que cruza los portales. Si lo has hecho bien, al final accederás a un edificio abierto en donde el Oráculo te comunicará un número de poder: el 28.

Soluciones Quiz

1.A. Transai. **2.C.** En una playa. **3.A.** Lyra. **4.C.** Coche deslizante. **5.B.** El 52.

UEFA Euro 2004

LAS MEJORES TÁCTICAS CON EL BALÓN

La Eurocopa de este año está ya tan cercana que te muerdes las uñas por ver qué harán los nuestros. Sólo hay una manera de saberlo: arranca el juego y permanece bien atento a todos los consejos que te ofrecemos. Con ellos, la victoria es segura.



La sofisticación que han ido experimentado los últimos títulos de fútbol aparecidos recientemente en nuestros ordenadores es incuestionable. Y es causa de que una partida cualquiera se convierta en una experiencia absolutamente cercana a la realidad: pases al hueco, paredes, regates, vaselinas, disparos con efecto… Toda, absolutamente toda la esencia del deporte rey ha quedado perfectamente reflejada en este estupendo simulador. Y también lo referente a su complejidad ha sido plasmado de manera fiel, sobre todo si optas por jugar en los niveles de dificultad más avanzados.

Pero al fin y al cabo, esto es un juego, y no todo tiene que ser como en la realidad. Por esta razón, a continuación te ofrecemos unos cuantos consejos que seguro te serán enormemente útiles para preparar una selección suficientemente fuerte con la que arrollar a cualquier adversario que se atreva a ponérse por delante de ti.

El público está expectante, el árbitro pita el comienzo. Que tengas suerte.

Jugando al Ataque





■ **LLEGADO EL MOMENTO** de poner en práctica nuestras artes tácticas dentro del campo, piensa que estás ante un juego muy trabajado tácticamente. Es posible que en los niveles de dificultad más bajos no lo parezca, pero en niveles más elevados el mejor método para conseguir marcar gol es hilvanando jugadas por la banda y metiendo el pase a la olla. Gracias a la incorporación de un nuevo sistema de pase cruzado resulta bastante más sencillo que nuestros jugadores atinen a rematar. No debes abusar del regate, úsalo si no te apoya ningún compañero en la jugada ya que resulta más desequilibrante el pase en profundidad.

■ **SI TU DELANTERA NO ES FUERTE** físicamente, prueba a llegar a la línea de fondo y efectuar un pase raso a la corona del área. Necesitarás un centrocampista o un media punta en actitud ofensiva (un 3-4-3 es una buena táctica). Si tienes un equipo rápido, juega al contragolpe. Con dos delanteros veloces y usando del pase en profundidad harás trizas al rival. Aguanta el balón en defensa y haz un pase largo al medio campo. Utiliza la opción de desmarques y ya tendrás 2 ó 3 opciones a elegir. Esta táctica exige mucho esfuerzo para los delanteros, así que mejor que les des descanso.

Jugando en Defensa





■ **LAS POSIBILIDADES DE JUGAR** a la defensiva no son tan amplias como en ataque, pues sólo hay dos movimientos básicos para cortar el juego ofensivo rival. No es recomendable usar la patada cerca de nuestra propia área, a no ser que ya haya driblado al portero, o bien que la posición de nuestro defensa esté muy adelantada respecto al balón. De lo contrario casi siempre haremos falta, y en un elevado porcentaje de veces seremos amonestados. Por todo, es más seguro guardar la posición lo mejor que podamos, aguantar al atacante y meter el hombro en el momento oportuno.

■ **EL FUERA DE JUEGO** es otra de las posibilidades que ofrece el juego. Basta con seleccionarlo en el menú de gestión de equipo, y la IA de nuestros hombres hará que se adelanten en el momento oportuno. Las ventajas son numerosas, ya que podemos destinar a menos hombres a la hora de defender. Pero también tiene sus inconvenientes, como que si el equipo contrario no es especialmente ofensivo, apenas le sacaremos partido. Además, los jugadores también fallan, e incluso nosotros mismos podemos romperlo si nos obcecamos con presionar a un rival. Si no eres "ultradefensivo" es recomendable tenerlo siempre activado.

La Tarjeta del Entrenador





■ **LA GESTIÓN DEL EQUIPO** ha sido uno de los aspectos más novedosos incluidos en la nueva entrega, y por ello debes prestar atención a todas sus variables. No es que haya muchas posibilidades, pero las pocas que hay has de mimarlas con cuidado. Fíjate en la selección de jugadores. Cada uno posee ciertos atributos y entre ellos destaca especialmente la moral. De nada sirve poner al mejor jugador si su moral está por los suelos. Así que alinéalo en los partidos amistosos para darle confianza si vas a contar con él en el futuro. En unos pocos encuentros estará pletórico de fuerzas.

■ **LA LISTA DE JUGADORES** a seleccionar para disputar la fase final de la Eurocopa es bastante amplia, y cuenta con los cuarenta mejores jugadores de cada país. A pesar de que sus nombres son reales, un buen número de jugadores no poseen unos atributos acordes a lo que estamos acostumbrados a ver y oír en nuestro país. Por poner un ejemplo bastante llamativo, Fernando Torres cuenta con un valor de velocidad muy bajo cuando todos los aficionados sabemos que no es así. Si optas por construir una selección competitiva, será mejor centrarte en los mejores según el juego y obviar la realidad (aunque tu corazón te diga lo contrario).

A Balón Parado





■ **LAS FALTAS DIRECTAS** son sencillas de ejecutar, aunque no tanto meter el balón en el fondo de las mallas Ten en cuenta los siguientes pasos. Ajusta la flecha lo más cerca de un palo o larguero; la primera pulsación pone en marcha el indicador; con la segunda habrás establecido la potencia de disparo y su elevación; con la tercera has de parar el indicador en la zona verde. El elemento que desorienta al portero es el efecto. Éste se realiza apuntando el cursor que hay al otro extremo del balón justo al lado del medidor. Así conseguirás un efecto muy difícil para el portero.

■ **LAS FALTAS INDIRECTAS** ofrecen diferentes formas de ejecución. Antes de que nuestro jugador se disponga a sacar la falta, deberás seleccionar hacia dónde quieres que vaya el pase. De todas las posibilidades no hay una más recomendable que otra, ya que todo dependerá de la colocación de tus jugadores en el área. En el momento en que ejecutes la falta, pulsa la tecla de "sprint" para ganar la posición al defensa y acto seguido fusila al portero. Si ves que hay demasiada oposición para un tiro franco, también puedes intentar pasar de cabeza a otro compañero situado en el palo opuesto. Y tendrás la portería vacía…

Consejos Generales





■ **CONTROLAR EL CANSANCIO** de los jugadores es casi tan importante como la elección de los mismos. Da igual que un jugador tenga unos atributos excelentes si al poco tiempo su cansancio apenas le deja correr. Éste parámetro es especialmente cruel con los atacantes, pues en muchas ocasiones deben hacer uso de su velocidad para driblar al rival o alcanzar un pase profundo. Si tienes un equipo de carácter ofensivo y quieres que funcione al cien por cien, refresca a tus arietes en el descanso o tras unos pocos minutos de la segunda parte. Y sobre todo, no abuses de las carreras sin sentido.

■ **NO HAY ESQUEMAS TÁCTICOS** milagrosos, pero también es cierto que algunos son más efectivos que otros para aplicar una estrategia concreta. Uno de los más completos es el 3-4-3, sin duda el indicado para avasallar al contrario colgando balones desde las bandas y recogiendo rechaces. Además, defensivamente también es válido, pues resulta ideal para practicar el fuero de juego. A su vez, el 3-5-2 es recomendable para el contragolpe. No olvides comprobar la actitud del rival y su esquema de juego antes del partido. Siempre puedes retocar tu táctica en mitad del partido…



Knights of the Temple

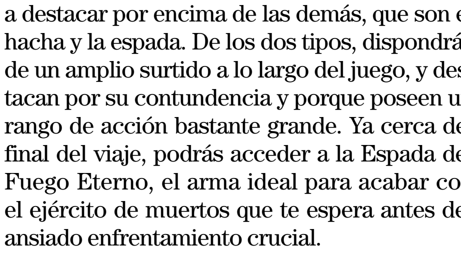
NUNCA VIENEN MAL UNOS CONSEJOS, y estos son los que le damos al joven caballero templario, Paul, que se enfrenta a un peligroso viaje lleno de luchas con el único fin de salvaguardar al mundo del Mal. Por suerte, su valor no conoce límites…

1 LOS ATAQUES COMBINADOS son especialmente útiles en los primeros niveles, debido a que la IA de los enemigos es bastante simple y apenas hacen uso de tácticas de defensa. En total, hay seis, aunque no se encontrarán completamente disponibles hasta bien avanzada la aventura. Por esto, es recomendable que uses, en cuanto puedas, el ataque Remolino, muy útil y de gran poder destructivo, y que se ejecuta mediante la siguiente secuencia: dos ataques normales + dos pesados. Tampoco pierdas de vista el golpe de revés, mediante la secuencia de tres ataques normales.

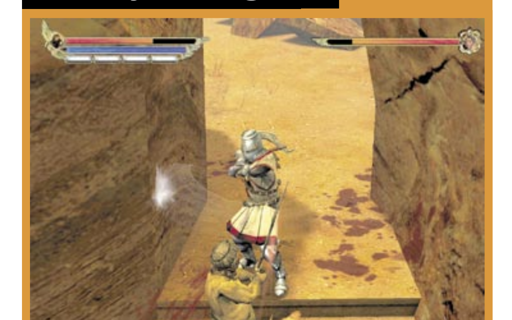




2 TODAS LAS ARMAS que irás encontrando a lo largo de la aventura son válidas para afrontar la gran mayoría de combates. Pero puestos a elegir, hay dos que van a destacar por encima de las demás, que son el hacha y la espada. De los dos tipos, dispondrás de un amplio surtido a lo largo del juego, y destacan por su contundencia y porque poseen un rango de acción bastante grande. Ya cerca del final del viaje, podrás acceder a la Espada del Fuego Eterno, el arma ideal para acabar con el ejército de muertos que te espera antes del ansiado enfrentamiento crucial.



El mejor mago



APROVECHA LOS ERRORES de la máquina. En numerosas ocasiones, por un problema en la IA de los enemigos, si consigues acorralar a un contrincante contra una pared, podrás derrotarle sin que éste haga prácticamente nada intentando defenderse. Esta táctica (…) no funciona en todas las ocasiones, pero en enfrentamientos uno contra, uno no pierdes nada probando a ver si lo hace…

3 LOS ATAQUES ESPECIALES, a diferencia de los combinados, requieren de cierta cantidad de energía que se va recargando con el paso del tiempo. Por este motivo, han de usarse cuando la situación así lo requiera, y por supuesto, no abusar de ellos dentro de un mismo enfrentamiento, o si no es muy probable que los acabes echando de menos. Un momento perfecto será, por ejemplo, al estar completamente rodeado de adversarios, y sin opciones de salida. La ejecución de cualquiera de los cuatro ataques disponibles será suficiente para alejar a tus rivales unos cuantos metros.



4 LOS PODERES DIVINOS son cuatro: dos con carácter destructivo, uno de protección y otro de curación, y sus potencias pueden ser amplificadas si investigas a lo largo de los escenarios. Su uso es muy recomendable al final de la aventura, ya que en niveles anteriores se puede utilizar perfectamente cualquiera de los Ataques Especiales para salir de algún aprieto. Además, los ungüentos curativos están a la orden del día por lo que la energía de Paul no escaseará. El poder Aura Divina es ideal para enfrentamientos contra jefes finales.



5 LA TÁCTICA MÁS ADECUADA en los enfrentamientos pasa por saber defenderse, para luego atacar en el momento indicado. Si dejas pulsada la tecla de bloqueo, no deberás preocuparte de por dónde viene la amenaza, ya que el propio programa se ocupa de parar todos los golpes de los enemigos. En los niveles finales, donde es más complicado alcanzar a un enemigo, observa su secuencia de ataque mientras le bloqueas, y aprovecha el momento para asestarle el golpe. De esta manera, todos los combates serán pan comido.



Gran Concurso

CASTLE STRIKE

Construye una fortaleza inexpugnable

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS 20 JUEGOS originales del GENIAL JUEGO de ESTRATEGIA

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **CASTLEMM** seguido de un espacio y tus datos personales

DATA BECKER



BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Junio de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.





Thrones & Patriots

EXPANSIÓN PARA RISE OF NATIONS

LAS NOVEDADES DE LA EXPANSIÓN dan nuevas posibilidades tácticas y estratégicas en un juego que ya era bastante complejo. A continuación, te ayudamos a dar tus primeros pasos…

1 LAS NUEVAS NACIONES, al igual que las antiguas, tienen sus propias características y cada una de ellas favorece un determinado estilo de juego. Así, los americanos favorecen la investigación tecnológica y poseen unidades especialmente potentes en la edad Moderna. Los indios Lakota son capaces de resistir los más duros asedios, pues pueden construir en cualquier lugar neutral del mapa, reciclan completamente sus edificios y no necesitan construir granjas. Los Iroquis, por su parte, resultan ideales para la guerra de guerrillas, pues sus unidades permanecen invisibles y se curan automáticamente si permanecen inmóviles.

2 LOS PERSAS, por su parte, son una nación eminentemente defensiva, bastante difícil de conquistar, dado el hecho de que pueden construir dos capitales simultáneamente. Los indios resultan bastante adecuados para buscar la victoria por superficie ocupada, puesto que pueden construir un montón de edificios sin que estos suban de coste. En cuanto a los holandeses, son capaces de generar tales beneficios en el comercio, que sin duda son la nación que más riquezas maneja a lo largo del juego.



Unidades Exclusivas



CADA UNA DE LAS CIVILIZACIONES del juego cuenta con una serie de unidades exclusivas que, por lo general, son bastante más poderosas que sus equivalentes en el resto de las civilizaciones. Por este motivo, será primordial para tu victoria que averigües cuáles son las de tu país y que las utilices en abundancia mientras te sea posible, dado que, por lo general, podrás disponer de ellas solamente durante eras concretas.



1



2

3 LOS SISTEMAS DE GOBIERNO son la otra gran novedad que nos ofrece la expansión. Cada uno de estos sistemas ofrece una serie de beneficios exclusivos, así como un general con habilidades especiales. Por lo general, se pueden crear dos grupos en función de estos beneficios. Así, el despotismo, la monarquía y el socialismo ofrecen bonos al ataque y la construcción de unidades militares, al mismo tiempo que la república, la democracia y el capitalismo, por su parte, potencian la defensa, la investigación y la construcción de edificios.

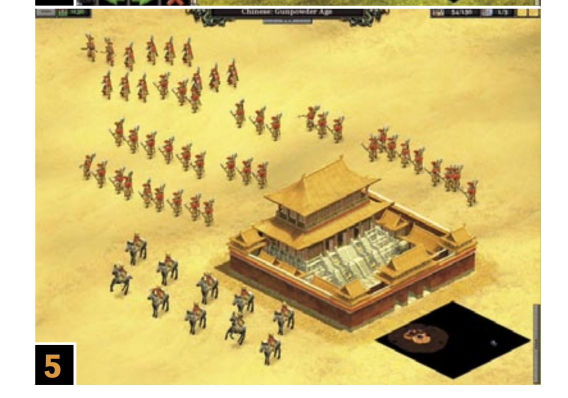
4 LAS MARAVILLAS que han sido introducidas en esta expansión también nos ofrecen unos beneficios a tener bastante en cuenta, que las convierten casi en imprescindibles, con independencia de cuál sea nuestra estrategia general. Los Jardines Colgantes, por ejemplo, garantizan nada menos que un bono de "+50" al conocimiento y además, reduce el coste de las mejoras económicas en un 66%, por lo que si tienes la intención de avanzar rápidamente a lo largo de las eras, dejando las incursiones bélicas para más adelante, se convierte en un edificio de construcción obligada.



3

4

5 LA CIUDAD PROHIBIDA, por su parte, te proporciona, entre otros beneficios, el que los relojes de conquista de capital y de muerte súbita no te afecten, por lo que se convierte en el complemento ideal para una política agresiva de ataque continuado, en la que no puedes perder tiempo fortificando tus ciudades. El Fuerte Rojo, por el contrario, es una construcción idónea para una estrategia defensiva, ya que potencia los efectos de todos los fuertes y además en su interior las unidades se curan a un 500% del ritmo habitual.



5



Perimeter

ESTAS CLAVES PARA GANAR BATALLAS seguro que te van a ayudar a aprovechar al máximo las posibilidades estratégicas de todas las unidades que seas capaz de crear, a controlar tus redes de energía y a modificar el terreno con plena eficacia.

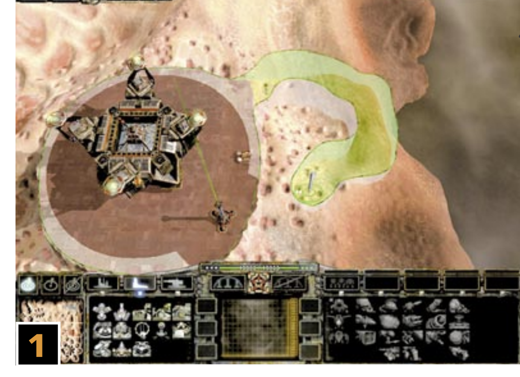
1 EL TERRENO ES UN ARMA MÁS que hay que tener siempre muy en cuenta, ya que puede protegerte o llevarte al desastre absoluto. Intenta que las zonas en las que inicies la adaptación del terreno estén más o menos al nivel de la tuya, o perderás mucho tiempo y esfuerzo en preparar el suelo. Ve poco a poco, no abarques zonas demasiado grandes, así podrás aprovechar hasta el último metro. Construye fosos, pero alejados de la base para salir del alcance de fuego de las armas enemigas. Eso parará a las unidades de tierra. ¡Ojo!, igual que ellos no pueden entrar, tú no podrás salir…

2 TEJE CON CUIDADO TU RED de postes de energía. No pares de construir postes, puesto que para todas tus acciones vas a necesitar energía, incluso para que tus unidades puedan disparar sus armas. Ten en cuenta que debes separar unos postes de otros: la energía se extrae del suelo y si colocas dos postes demasiado juntos, rendirán mucho menos y habrás malgastado recursos y, lo que es peor, un tiempo precioso. Acerca tu base a la de tu enemigo. Si eres capaz de cortar su red destruyendo un poste y conectas la zona a uno de los tuyos, te quedarás con sus estructuras.

Cálculos sencillos



LAS PROPORCIONES de nanocomponentes de cada unidad son, en muchas más ocasiones de las deseables, difíciles de retener. Para que lo puedas hacer , aunque sea de forma aproximada, ten siempre en cuenta que las unidades más básicas llevan sobre todo soldados, las de mayor potencia de fuego, generalmente más cantidad de oficiales, y las tecnológicas, muchos más técnicos.



1



2

3

4

5

3 NO TE FÍES DE LAS DEFENSAS ESTÁTICAS ya que hay un buen número de unidades con un alcance enorme, con lo que son capaces de bombardear tus estructuras sin que éstas puedan hacer nada para defenderse. Para hacer frente a esta más que posible amenaza, tendrás que mantener un batallón que salga a combatir fuera del perímetro. Tampoco lo fíes todo en el escudo: aparte de lo obvio, que consume mucha energía, hay cientos de maneras de traspasarlo, con unidades subterráneas, por ejemplo, o con aquellas unidades capaces de provocar miniterremotos a distancia.

4 ¿COHETES, LÁSER O BOMBAS? En general, el láser es lo mejor para unidades con poco blindaje, mientras que los cohetes son perfectos para atacar unidades de blindaje medio o pesado y las bombas se usan sobre todo para edificios. En cualquier caso, al principio de la partida, construye el laboratorio de cohetes o el de láser, empieza a mejorarlo, y fabrica unidades. No intentes tener todos los laboratorios a la vez mejorándose porque será tu ruina. Primero concéntrate en uno y empieza a construir tu ejército a partir de ahí.

5 CONSTRUYE COLECTORES de energía porque la que no seas capaz de acumular se acabará perdiendo para siempre, por muchos postes que hayas podido levantar. La nave sólo puede almacenar 10.000 unidades, y cada colector permite 5.000 más. Es vital que en los momentos de más calma acumules energía para hacer frente a las crisis (un batallón disparando sin parar y consumiendo, las mejoras tecnológicas, el escudo a plena potencia). Como ya hemos dicho antes, en este juego todo es energía, así que no te descuides…

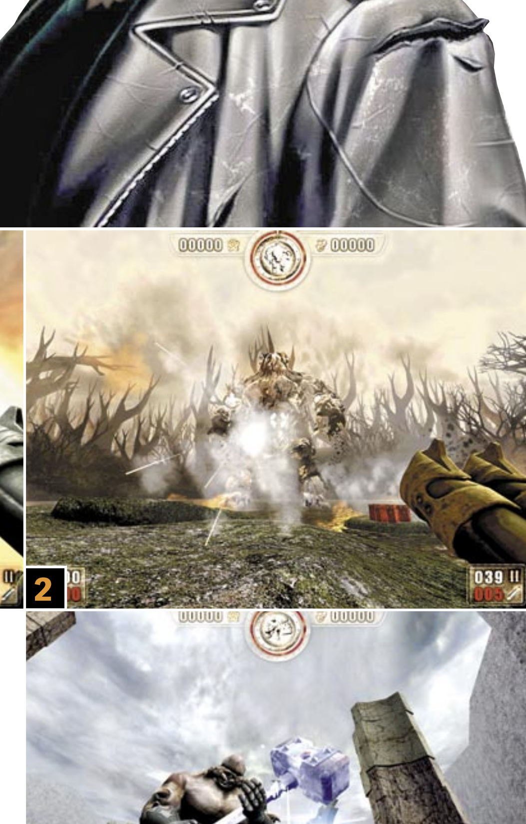
Painkiller

ACABAR CON ESAS CRIATURAS COLOSALES no es tarea fácil, y los que ya lo han intentado, saben que no se vence de manera convencional, como a los demás enemigos. Claro, que con los consejos que os damos en esta página…

1 PRIMER JEFE: CEMENTERIO

LAS PIERNAS picudas de este gigante de cabeza cuadrada -si esquivas sus zancadas- son el lugar más seguro en el que cobijarte de sus ataques. Puedes herirle con cualquier arma y en cualquier lugar del cuerpo, pero procura esquivar sus manotazos letales y deshazte rápido de los esqueletos que intentarán distraerte. Cuando ya esté muy "tocado" levantará la mano para invocar pinchos del suelo. Ve dando "saltitos" constantes para que las espinas no te alcancen. Mucho cuidado también con su soplido torbellino y con los "chuscos" calientes.

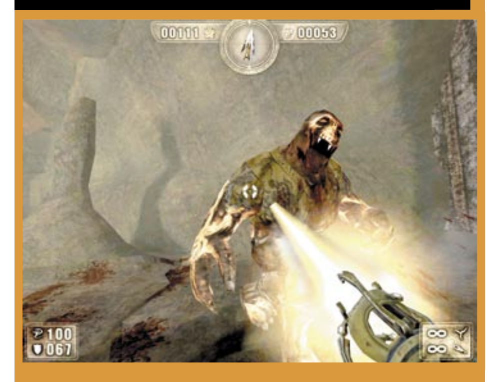




2 SEGUNDO JEFE: PANTANO

LAS BURBUJAS que se forman en el pantano están llenas de gas. Dispara con la escopeta sobre las recién formadas, antes de que el engendro viscoso pase por encima. Producirá una llamarada peligrosa. Ve dando saltos para no hundirte en el fango y recuerda que en las orillas hay munición. Cada vez que él meta las manos en el lago, mira a tu alrededor para esquivar los tentáculos. Eventualmente, aparecerán seis burbujas grandes. Revientalas todas y cuando el titán de barro se decida a apagarlas será vulnerable. Aprovecha para acabar con él.

Mini-Jefe: Catacumbas



TUS ARMAS no dañarán a este curioso enemigo, pareciendo casi imposible vencerle, ¿verdad? Pues hay un truco: fíjate en la cristalera sobre el abismo de lava. Dispárala y se proyectará un halo de luz vertical. Luego camina hasta el borde del saliente de piedra y el bicho te seguirá, fundiéndose bajo la luz. Salta al lado cuando pase (donde hay una escalera para subir) para evitar resbalar por el abismo.

3 TERCER JEFE: RUINAS

EL MARTILLO es la clave para vencerlo. Sólo puedes dañarle disparando a su arma, pero claro, al tiempo debes esquivar las piedras y sus tremendos golpes. Calcula la trayectoria del martillo y da un salto antes del impacto. Sabrás que va a golpear cuando se ilumine su arma. Lo más recomendable contra él es usar la ametralladora rotatoria o la escopeta, ya que con estacas o misiles es difícil acertar en un blanco tan volátil. Cuidado también con los relámpagos.

4 CUARTO JEFE: TORRE

EL DEMONIO alado es muy duro, así que coge los ítems y quédate en el centro de la torre para prever sus embestidas. Al agotar su vitalidad, romperá el suelo y ambos caeréis al siguiente nivel. Mientras esquivas piedras y embestidas, recoge munición. El último nivel es una sala circular con estatuas. Estas estatuas son las que le dan el poder al demonio, así que para vencerle deberás destruirlas una a una, aunque solo podrás hacerlo cuando el indicador de vitalidad empiece a recargarse de nuevo. Lo más importante es esquivar sus bocanadas de fuego, cubriéndote tras objetos, y si se acerca mucho, correr entre sus piernas para darle esquinazo.



5 JEFE FINAL: INFIERNO

LUCIFER se hará visible cada vez que despaches una oleada de almas en pena (unas 65). Entonces, te transformarás en fuerza pura y verás su silueta. Para dañarle aléjate bastante y proyecta las piedras incandescentes sobre él. En su espada está la clave. Fíjate en cómo la usa y sus movimientos para volverla en su contra. Es probable que necesites varios intentos para derrotarle, lo que te obligará a eliminar hordas interminables de almas en pena. Suerte.



COMPLETA TU COLECCIÓN DE Micromanía

CONSIGUE AHORA TUS NÚMEROS ATRASADOS EN www.hobbypress.es/atrasados



▶ **En este nº:** • Half-Life-2 (Reportaje E-3) • Jedi Knight: Jedi Academy (Reportaje) • Enter the Matrix (Rev. y Solución) • GTA Vice City (Rev. y Lupa) • Colin McRae 3 (Rev.)

▶ **Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES**
(Unreal II, Chaser, Elite Force 2...)



▶ **En este nº:** • Max Payne 2 (Reportaje) • Rise of Nations (Rev. y Lupa) • Moto GP 2 (Rev.) • GTA Vice City (Solución y Trucos) • Vietcong (Solución) • Hulk (Rev. y Lupa).

▶ **Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES**
(Wolfenstein, Breed, Tron 2.0...)



▶ **En este nº:** • Empires (Preview) • T. Raider: El Ángel de la Oscuridad (Rev. y Solución) • Warcraft III: Frozen Throne (Rev. y Solución) • Starsky & Hutch (Rev.).

▶ **Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES**
(The Great Escape, Pro Race Driver...)



▶ **En este nº:** • Call of Duty (Preview) • Rome: Total War (Reportaje) • Tron 2.0 (Rev.) • The Great Escape (Rev. y Solución) • Midnight Club II (Rev.) • Breed (Rev. y Lupa)

▶ **Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES**
(Commandos 3, Midnight Club II...)



▶ **En este nº:** • El Señor de los Anillos (Rep.) • Commandos 3 (Rev. y Lupa) • Halo (Rev.) • Jedi Knight: Jedi Academy (Rev. y Solución) • Homeworld 2 (Rev. y Lupa)

▶ **Y en los CDs: 9 DEMOS JUGABLES**
(Call of Duty, J.Knight: Jedi Academy...)



▶ **En este nº:** • Prince of Persia (Review) • Max Payne 2 (Rev) • Call of Duty (Rev. y Solución) • Empires (Rev) • Los Sims Magia Potagia (Rev) y mucho más en 188 páginas...

▶ **Y en los CDs: 10 DEMOS JUGABLES**
(El Retorno del Rey, War of the Ring...)



▶ **En este nº:** • Unreal T. 2004 (Reportaje) • Pro Evo. Soccer 3 (Rev. y Lupa) • Patrician III (Rev.) • Max Payne 2 (Solución) • Prince of Persia (Solución) y más en 188 páginas...

▶ **Y en los CDs: 2 JUEGOS COMPLETOS Y 10 DEMOS JUGABLES (Prince of Persia...)**



▶ **En este nº:** • Doom 3 (Reportaje especial) • Caballeros de la Antigua República (Rev.) • The Westerner (Rev.) • El Retorno del Rey (Solución) • Broken Sword (Solución)

▶ **Y en el DVD ESPECIAL: 22 DEMOS JUGABLES**
(Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3...)



▶ **En este nº:** • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

▶ **Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES**
(Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous...)



▶ **En este nº:** • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa)

▶ **Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES**
(Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



▶ **En este nº:** • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev.y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

▶ **Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES**
(Splinter Cell -nuevas misiones-, U.T. 2004...)



▶ **En este nº:** • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)

▶ **Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES**
(S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)

Para conseguir tus número atrasados

- **Entra en www.hobbypress.es/atrasados**
- **Elige los ejemplares que desees**
- **Recíbelos en tu domicilio al precio de portada** (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9€ (gastos de envío incluidos)



ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, siempre puedes hacer uso de un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí…

Age of Mythology The Titans
Como Dios…



En medio de una partida, pulsa **[Intro]** e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
atm of erebus: 1000 unidades de oro.
bawk bawk boom: genera una extraña lluvia de pollos.
consider the internet: ralentiza las unidades.
goatunheim: convierte en cabras a todas las unidades.
junk food night: 1000 unidades de comida.
lay of the land: muestra el mapa completo.
o canada: obtendrás un oso.
thrill of victory: ganas la partida en curso.
trojan horse for sale: 1000 unidades de madera.
uncertainty and doubt: esconde el mapa.
wuv woo: consigues un hipopótamo volador violeta.

Breed
Un chollo de truco



Abre la carpeta del juego, y busca dentro de la carpeta "Runscript", un archivo llamado **"difficulty.txt"**. Haz una copia de seguridad y ábrelo con un procesador de textos como el Bloc de Notas. Bajo unas líneas en que pone **Damage0** y **Damage1**, verás unos números. El primero es el daño que te harán los enemigos, y si lo reduces a 0, no recibirás daño de ellos. Es más: si pones un número negativo, los tiros enemigos… ¡te sanarán! Por el contrario, el número bajo **Damage1** es el daño que infliges a los enemigos. Puedes cambiar el 1 por un 10, ó por un 100, para hacerles 10 ó 100 veces más daño.

Counter-Strike: Condition Zero
Todo será más fácil



En modo individual, abre la consola de trucos con la tecla **[º]** y teclea **sv_cheats 1** para a continuación reinicar y poder teclear el código y conseguir el truco correspondiente.
god: Modo dios (invencible).
fly: Modo vuelo.
bot_kill: mata a todos los bots.
Restart: reinicias el mapa con los objetivos logrados intactos.

Etherlords II
Códigos en el Modo Aventura



Pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos, teclea EtherRevelation y pulsa **[Intro]**. Ahora, puedes usar cualquiera de estos códigos:
add creature <NOMBRE DE 4 LETRAS>: Añade una criatura con el nombre dado.
change health #: cambia la cantidad de salud de tu héroe hasta el número que pongas.
change mana #: cambia la cantidad de maná de tu héroe hasta el número que pongas.
give all: consigue 15 de todo.
hide_fog: aparece la niebla en el campo de batalla.
lose: pierdes la misión actual.
open_fog: desaparece la niebla del campo de batalla.
view resources: Muestra información de recursos.
win: ganas la misión actual.

Far Cry
Invulnerabilízate



Pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos e introduce uno de los siguientes códigos. Si alguno no funciona, prueba poniendo **** antes del código (P.ej. **\give_all_weapons=1**).
save_game <nombre del fichero> : Salvar rápido.
load_game <nombre del fichero> : Cargar rápido.
ai_noupdate=1 : Enemigos completamente tontos.
god_mode_count=1: Modo dios (totalmente invulnerbale).
give_all_weapons=1 : Consigue todas las armas.
give_all_ammo=1 : Consigue munición ilimitada.
map <nombre del mapa> : Cargar mapa.
Para este último truco, ten en cuenta que los nombres de los mapas de las misiones son, en orden:
Archive - boat - bunker - carrier - catacombs - control - cooler - dam - factory - fort - pier - rebellion - regulator - research - river - steam - swamp - training - treehouse – volcan.

Truco del mes

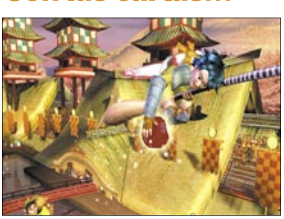




Star Wars: Caballeros de la Antigua República
Créditos ilimitados

Cuando tu personaje llegue a Korriban, ve a la Academia Sith, más allá de las tumbas (donde los arqueólogos) y asegúrate que Juhani va contigo. Habrá un personaje más a la izquierda, en el Valle de los Señores Oscuros, llamado Dark Vesser. Pregúntale quién es y Juhani lo reconocerá como un antiguo amigo. Dark entonces se irá a la cantina. Ve allí, ahora sin Juhani, y habla con él. Podrás decirle que le vas a matar y empezarás a pelear con él. Una vez acabes con él, hazte con sus pertenencias, incluyendo 150 créditos y un sable láser de cristal. Ahora, sal de la cantina y ve a la izquierda, hacia el valle donde estála entrada de la Academia Sith, e inmediatamente, date la vuelta para entrar de nuevo en la cantina. Dark Vesser ¡estará vivo de nuevo! (siempre que Juhani no esté contigo), de modo que podrás hablar con él y matarlo ¡una y otra vez! Cada sable láser está valorado en 2000 créditos en Yavin 4. Además, si haces esto, obtendrás un montón de puntos del lado oscuro…

Harry Potter: Quidditch W.C.
Con las cartas…



Con **15** Cartas Quidditch, desbloqueas la **Nimbus 2000**. Con **35** Cartas, obtienes la Escoba **Nimbus 2001**. Con **50** Cartas, accedes a la Escoba **Bola de Fuego**. Con **65** Cartas desbloqueas al equipo de **Bulgaria**.

Knights of the Temple
Más sanación



En el directorio **\starbreeze studios\knights of the temple\sbz1\registry\rpg** , haz una copia de seguridad del archivo **rpgskills_divinepowers.xrg**, ábrelo con el Bloc de Notas, y busca las líneas
skill_divinepower_healing
skill_divinepower_aura

Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e–mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

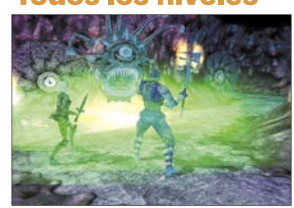
skill_divinepower_shockwave
En ellas, cambia los datos a:
Mana 1
Range 700
Damage 700
Force 700
Ya está hecho…

Manhunt
Códigos sólo para expertos



Para usar estos códigos, antes debes lograr cinco estrellas en Modo "A Saco"; para teclearlos en la pantalla del título:
urunfast: modo corredor (escenas 1 y 2).
allrdeaf: modo silencioso (escenas 3 y 4).
healback: regeneración (escenas 5 y 6) .
theyboom cazadores, de helio (escenas 7 y 8).
ugotarms: completamente equipado (escenas 9 y 10).
uhithard: super punch (escenas 11 y 12).
bunysuit: piel de conejo (escenas 13 y 14).
hellsuit: piel de mono (escenas 15 y 16).
evileyes: invisibilidad (escenas 17 y 18).
piggsuit: piel de cerdo (escenas 19 y 20).

Las Hordas de la Infraoscuridad
Todos los niveles



En el directorio del juego está el archivo **nwnplayer.ini**. Haz una copia de seguridad y ábrelo con el Bloc de Notas para buscar la línea **CODEWORD XP2=**. Cámbiala por: **CODEWORD XP2=barkeater**
Tendrás acceso a todos los capítulos de la expansión.

Painkiller
Vendrán a por tu alma…



Pulsa **[º]** para que aparezca la consola de códigos e introduce los códigos, pero ten en cuenta que sólo funcionan en los modos Daydream o Insomnia.
crosshair #: cambia el aspecto del punto de mira (por defecto, es 1).
map <nombre del mapa>: cambia de mapa.
msensitivity #: ajusta la sensibilidad del ratón (por defecto es 40).
netstats: estadísticas online.
pkammo: munición llena.
pkpower: munición y salud completamente llenas.
pkweapons: todas las armas.
pkgold: oro extra.
pkweakenemies: elimina a los enemigos débiles.
pkgod: modo dios.
quit: salir del juego.
timelimit <0-999> : configura el límite de tiempo.

Pool Paradise
Entra y juega en la Cueva Secreta



Primero, tienes que comprar el mapa en la tienda y comenzar un juego Práctico. En tu turno, apunta el taco hacia una cueva que se ve a lo lejos, hacia la derecha mirando desde el mar. Pausa entonces el juego, entra en el menú de **"Subjuegos"** y elige el mapa. Serás teletransportado de golpe a la **"Cueva Secreta"**, en donde ganarás 20.000 dólares, podrás jugar en una mesa especial, y además podrás practicar el **"Switchball"**, un tipo de juego inventado por Archer Maclean (creador del juego).

Roller Coaster Tycoon 2
Nombres con truco



Activa los siguientes trucos introduciendo los nombres correspondientes, como los nombres de los invitados:
bigbucks: dinero ilimitado.
coaster: montarás gratis en la montaña rusa.
damon hill: coches más rápidos.
john mace: cobrarás el doble por paseo.
michael schumacher: coches todavía más rápidos.
mr. bean:coches más lentos.
tony day: invitados completamente hambrientos.
tony hawk: aparecerá un patinador.
mega park: desbloquea este mega-parque completando todos los escenarios del juego.

SimCity 4
¡Menuda ciudad!




En medio de la partida, pulsa a la vez **[Ctrl] + X** para que aparezca la consola de trucos y a continuación, escribe alguno de los códigos:
fightthepower: Desaparece la necesidad energética de los edificios de la ciudad.
gol: Pantalla con efecto de plasma verde.
howdryiam: Elimina también la necesidad de agua de todos los edificios de la ciudad.
recorder: graba un vídeo con la partida que estás jugando.
sizeof [número]: Aumenta el tamaño al valor indicado (deberá estar entre 1 y 100).
Stopwatch: Acaba con el reloj.
weaknesspays: Suma 1,000 a tu Erario Público.
whattimeizit [hora]: Cambia a la hora que quieras.
wherurufrom [nombre]: Cambia nombre de la ciudad.
you don't deserve it: Consigues todos los premios.
Zoneria: Oculta el color de las zonas que están vacías.
NOTA: Si no pones el código correctamente, la consola y el texto permanecerán aún en pantalla, mientras que sí lo haces bien, la consola se cerrará. Si no quieres que la consola de trucos se cierre, para seguir introduciendo más, presiona **[Shift]** al pulsar **[Intro]** al introducir el código.

Truco del lector

Hitman Contracts
Encuentra la Ametralladora y las Desert Eagles Doradas.



No te será fácil hacerte con estas poderosas armas, pero seguro que te serán bastante útiles.
En la Misión 9 –"El Incidente Wang Fou"-, busca un ascensor secreto que no está en el mapa, o usa las escaleras para bajar a los sótanos del restaurante. Cruza los largos pasillos hasta otro ascensor con el que subir a la Mansión. Busca por ahí para dar con una oficina. Hazte con el "Pase de Orthmeyer", que está sobre la mesa, y con él en tu inventario, termina la misión. Entonces, una vez terminado todo el juego, podrás volver a jugar la misión 1, en donde encontrarás las armas que buscas. ¿Qué dónde? La Ametralladora está tras la primera puerta con un lector de pases magnéticos, que abrirás con el "Pase de Orthmeyer", y las Desert Eagle detrás de la segunda puerta con lector de pases magnéticos.
Asegúrate de tenerlas antes de abandonar la misión.

Wally Vargas

Vietcong Fist Alpha
Armería barata



En el menú de trucos, escribe **giftfrompterdon** para a continuación utilizar el truco **chtweap "x"**, cambiando la "x" por cualquiera de los siguientes números, para ganar el arma correspondiente:
1: M16.
2: AK47.
3: Scorpion.
4: M1 Garand.
5: DP2 Machine Gun.
6: PPS-41.
7: Colt M1911.
8: Pistola Tokarev.
9: Pistola Makarov.
10: Revolver 38.
11: Remington 870.
12: Winchester 70.
13: Tokarev SVT40.
14: SVD Dragunov.
15: SKS Simonov.
16: SVT40 con mira telescópica.
17: Metralleta M60.
18: Metralleta Degtarev.
19: US-M3.
21: Thompson.
22: S&W modelo 39 (Pistola con silenciador).
23: PPS-43.
24: M14.
25: M1 Carbine.
26: Mosin-Nagant.
27: Lanzador de Granas M79.
28: Baikai IZH-43.
29: Cuchillo US.
30: VC Knife.
31: M14 con mira telescópica.
32: Sten (Metralleta con silenciador).

La comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Cowboys solitarios

Cuando Ubi Soft anunció la inclusión de un modo multijugador de pago en su nueva aventura «URU: Ages beyond Myst», muchos aventureros no nos lo tomamos muy en serio, conscientes de la dificultad de convertir una aventura en un juego multijugador. A fin de cuentas, parte del encanto del género radica en el reto personal que supone superar los puzzles, o en la posibilidad de adaptar el juego a tu ritmo. Por eso no me ha sorprendido que dicho modo multijugador se haya cancelado, ante la falta de interés de los fans. Pero no es en absoluto una tragedia: el modo individual de «URU» ha tenido tanta aceptación, que Ubi Soft se ha embarcado en una nueva entrega de «Myst». Y es que, esto de seguir yendo contracorriente, tiene su encanto...

ACCIÓN

JEDI ACADEMY
Castillo de Vjun



Estoy en Vjun, el que se supone que es el Castillo de Darth Vader. He entrado en el edificio después de ver varios cazas imperiales sobre el planeta, pero no sé cómo continuar.

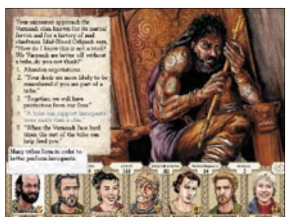
Enrique Ortuño

Debes acceder al tejado para usar el cañón láser contra los bombarderos TIE, pero para ello tienes que destruir un robot C3 (parecido al famoso C3PO) para que se abra la puerta que da acceso al cañón. Hecho esto, llegarás al castillo de Bast.

KING OF DRAGONS
Glorias pasadas

Me gustaría saber si hay alguna forma de hacerse con este juego. Creo que salió hace mucho tiempo para máqunas recreativas, pero yo lo he visto funcionando en un ordenador.

ASDFG



Es imposible que hayas visto ese juego en su versión para PC, puesto que nunca existió. Lo que es probable es que lo hayas visto funcionando bajo un emulador de máquinas recreativas como MAME, (www.mame.net). Tanto el juego de Capcom que comentas como más de 2500 títulos "retro" pueden funcionar bajo esta plataforma, aunque debes saber que no es legal poseerlos si no eres propierario legal de la propia recreativa o si no tienes un permiso especial.

NO ONE LIVES FOREVER 2
Diálogos mudos

No escucho los diálogos durante el juego ni en las escenas cinemáticas, sin embargo si se escucha la música de fondo durante el juego.Tengo una Sound Blaster 5.1, ¿qué puede pasar?.

César López

Este juego se lleva mal con los "packs de codecs" de sonido como el Nimo y otros para DiVX. Si tienes alguno instalado, quítalos. También puede que el códec del juego para los diálogos no se haya cargado. Ve a la carpeta de instalación del juego y ejecuta el archivo "WMFADist.exe". Si no funciona eso, prueba a activar las casillas "Desactivar Filtros de Sonido" ó "Desactivar Hardware Sonoro" en la pantalla de lanzado del juego.-

JUEGO ONLINE
Más allá de Counter-Strike



Nunca he jugado a ningún juego de acción táctica online, excepto a «Counter-Strike» por red local con unos amigos. ¿Cuáles me recomendaríais para empezar?

GranPatriarca

Puedes empezar por «Wolfenstein: Enemy Territory», ya que es gratuito. También te recomendamos «Battlefield Vietnam»,

Microencuesta

Cuando un juego que has comprado no te gusta, ¿qué haces?

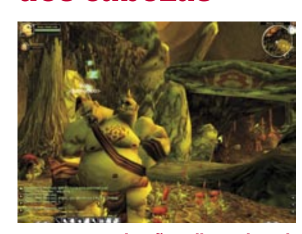
No parece que haya una norma fija para este supuesto. Tras la desilusión inicial de ver que el juego no es lo que se esperaba, un 32% lo vende en subastas o en tiendas de segunda mano para recuperar parte de la inversión. Otro porcentaje significativo, el 42%, lo guarda en la estantería por si algún día apetece jugar o... por tenerlo, simplemente. Los menos (26%) optan por regalarlo a un familiar o conocido. Antes de que se quede cogiendo polvo, mejor que lo disfrute alguien ¿no?

El próximo mes:
¿Qué sistema de sonido utilizas para disfrutar de tus juegos?

- Estéreo (2.0 ó auriculares)
- Cuadrafónico (4.0, 4.1)
- Envolvente (5.1, 6.1, 7.1)

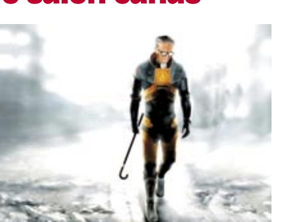
Curiosidades

El Orco de dos cabezas



Como cada año, Blizzard cuelga una "inocentada" en su página web, y ¿qué mejor que colocar una, a colación del beta testing de su nuevo MMORPG? Esta vez consistió en decir que un ogro de dos cabezas, –conocido en «Warcraft»– entró en juego controlado por dos jugadores simultáneos. Cada uno de ellos controlaba una mitad del ogro. ¿Os imagináis que locura?

A Gordon le salen canas



El tiempo vuelve a manifestarse como el juez implacable que es. Parece que al bueno de Gordon Freeman, nuestro protagonista, se le está haciendo demasiado larga la espera de «Half-Life 2». En la imagen superior, podéis observar el aspecto desmejorado que luce nuestro héroe. A ver si se le pasa pronto, que esta vez sí, parece que falta muy poco. ¡Ánimo hombre!

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

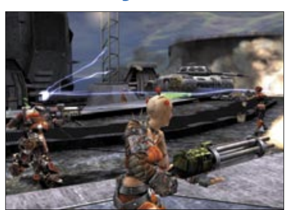
Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e–mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

mapas abiertos y luchas épicas. Si te va el juego rápido y destructivo, «Unreal Tournament 2004» te encantará. Cuando ya estés "iniciado", quizás te interese adentrarte en acción táctica pura, como «Operation Flashpoint» o «Raven Shield».

UNREAL TOURNAMENT 2004
Personajes ocultos



@ He acabado el juego en torneo en nivel experto, pero cuando voy a "ajustes / jugador" para ver los nuevos personajes no veo que ninguno esté desbloqueado. ¿Qué estoy haciendo mal?

Alberto Arias

Esto es un "bug" que ha aparecido en diversas versiones del juego. Puedes solucionarlo descargando el último parche de www.unrealtournament2004.com También puedes recurrir a un pequeño truquillo: abre el archivo "user.ini" en el directorio "system" del juego. Pulsa "Control+F" para buscar la palabra "Total". Encontrarás "'TotalUnlockedCharacters='". Tras el signo de igual, pon "Malcom;Clan-Lord;Xan" (sin las comillas).

VICE CITY
Maldito tanque

@ El coronel me ha pedido que robe un tanque, pero siempre que intento atacar el convoy militar acabo hecho un colador. ¿Hay alguna táctica efectiva contra ellos?

Federico Pastor

Cuando veas el convoy, no dispares a los militares, simplemente acompáñalos en su vehículo hasta que los ocupantes del tanque se bajen a por donuts –sí, a por donuts–. Entonces podrás robar el vehículo y usarlo para acabar a tus atacantes. Fácil ¿verdad?

AVENTURA

BENEATH A STEEL SKY 2
Más aventuras

@ «Broken Sword III» me ha encantado ¿Tiene Revolution alguna nueva aventura en proyecto?

Julio López

Pues estás de suerte, porque hace apenas unos días, la compañía Revolution ha anunciado que están trabajando en «Beneath a Steel Sky 2», continuación de su primer clásico. El proyecto no verá la luz hasta dentro de un par de años. Puedes seguir su evolución en la página web: www.revolution.co.uk.
Para celebrar el acontecimiento, Revolution regala la primera parte que puedes jugar en los PCs modernos si utilizas el programa ScummVM, disponible en: www.scummvm.org

Pasatiempos 1



¿Sabrías decirnos a qué juego pertenece esta imagen?

A) Splinter Cell 2
B) Traitors Gate 2
C) Deus EX: Invisible Wars
D) Midnight Nowhere

BEYOND GOOD & EVIL
¿Y la llave?

@ ¿Cómo se consigue en el matadero la llave para doble H? Ya no se qué hacer.

Luis Vallejo



Nos tememos que es un "bug" del parche 1.01. No queda más remedio que instalar el parche anterior, el 1.0, o buscar en algún foro una partida grabada posterior a ese punto. Mientras, Ubi Soft está trabajando en otro parche para solucionarlo.

Lenguas de trapo

"SW. Galaxies» intenta ser fundamentalmente un juego de rol en el sentido original, no un juego de rol para PC. Sino un juego donde tomas un papel y lo vives por completo."
Raph Koster, Director Creativo de «Star Wars Galaxies»

"Soy un creador de juegos, no un investigador ni un filósofo. Por lo tanto, no estoy seguro de la importancia que mis pensamientos pudieran tener para las materias de ética y ciencia."
Warren Spector, creador de «Deus Ex: Invisible War», al preguntarle acerca de la nanotecnología.

"Arcanum» era demasiado grande. Intentamos abarcar demasiado y mordimos más de lo que podíamos tragar. El «Templo del mal elemental», por contra, es un juego mucho mejor enfocado."
Tim Cain, Diseñador y cofundador de Troika Games

"La cruda realidad es que la mayoría de gente se fija en los juegos –de acción– por los gráficos. Una vez se interesan, entonces la jugabilidad toma el relevo."
George Broussard, Responsable de 3D Realms.

"No lanzaremos el juego –«Doom III»– si no nos gusta. Lo retrasaremos y nos arruinaremos si hace falta pero tenemos que disfrutarlo nosotros mismos."
Tim Willits, diseñador jefe «Doom III»

"No es positivo enseñar mucho o generar demasiada expectación antes de lanzar un juego. Esos trailers que te hacen pensar ¿para qué quiero ver la peli? resultan odiosos."
Marty Stratton, programador de «Doom III»

Parecidos razonables



Simpática comparación por coincidencias en el aspecto gráfico la que nos propone nuestro lector Wheel_SP entre «Need for Speed, Underground» y «007, Todo o Nada». Bueno, como quiera que ambos juegos son de Electronic Arts, nos atrevemos a creer que pueden haber compartido algunos elementos de diseño gráfico, o bien que es una mera coincidencia "de la casa".

Los secretos de Larry



Las compañías de software acostumbran a guardar los documentos de programación en una caja fuerte. Pero no el bueno de Al Lowe, creador de la saga de Leisure Suit Larry. Después de hacer pública la partitura de la banda sonora, ahora ha decidido publicar los documentos de diseño, en donde se almacenan bocetos y guiones. Podéis verlos en: www.allowe.com

Pasatiempos 2



Cada vez nos gustan más las imágenes que van llegando de «FlatOut» y esta es ideal para apreciar el realismo de su motor de físico y de paso proponeros un ejercicio de observación con la pregunta. ¿Cuántos neumáticos sueltos aparecen en la imagen?

A) 32 B) 28 C) 21

Escuela de estrategas

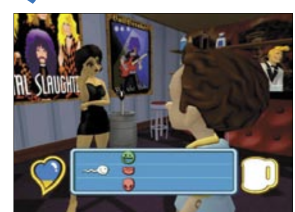


El Miliciano Partizano

Sangre renovada

No, no voy a hablar aquí del anunciado juego de "Urgencias", y no pretendo hacer una apología del gore, ni cantar las virtudes del próximo «Vampire: Bloodlines». Lo de la sangre viene a cuento tras la llegada de «Perimeter», uno de los juegos de estrategia más originales de los últimos tiempos. Y no se trata de que hayan reinventado la rueda, –lo que a estas alturas ya no parece posible– sino de que ha tomado elementos conocidos, aunque poco habituales, y los han "cocinado" de una manera en la que nadie había pensado anteriormente. La necesidad de combinar unidades o la de transformar la superficie de los mapas son dos ejemplos de ello. Por supuesto, romper moldes es siempre arriesgado, y desgraciadamente no se consigue todas las veces que se intenta. Sin embargo cuando, se alcanza tal objetivo con éxito, –como en esta ocasión– el mérito, qué duda cabe, es mucho mayor.

LEISURE LARRY 7
La capitana Quemuslos



En «Leisure Larry 7» he llegado al final, pero cuando hablo con la capitana Quemuslos no ocurre nada, ¿qué tengo que hacer para terminar el juego? También he oído que va a salir una nueva continuación. ¿Cuándo saldrá?

Megaman

Si escuchas la conversación con la capitana Quemuslos, verás que su sueño es vivir en un petrolero. "Casualmente", hay una viuda en el barco dispuesta a darte la mitad de su herencia. En la habitación de Exquisit, entra en el respiradero con el destornillador, para aparecer en la fiesta de cata de postres. Así conocerás a una extraña mujer, que te invitará a su habitación. Después recoge la póliza de seguros en la sala de postres, engaña al conserje para obtener el número de habitación de Boning y, tras el incidente con su marido, enséñale la póliza a la viuda, para que te de la mitad del dinero. Dáselo a la capitana Quemuslos... y prepárate para hacer un poco de ejercicio...
En cuanto a la continuación, en efecto, Sierra está trabajando en «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude». Se espera que el esta última entrega esté disponible a finales de año.

THE WESTERNER
Esos malditos bichos...



Mi problema con «The Westerner» es que cuando desmonto del caballo en la granja mi personaje se pone a dar vueltas sin parar. ¿Está mi copia de juego defectuosa?

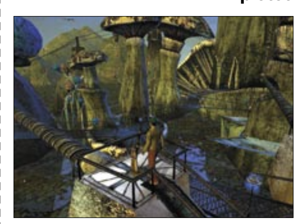
María González

Este y otros problemas son debidos a errores que afectan al juego funcionando en determinadas configuraciones, y que no fueron solucionados del todo con el primer parche. Hace unos días Revistronic ha lanzado una nueva versión del parche; la 1.5, que corrige nuevos problemas. Lo podéis descargar desde la página web: www.revistronic.com

URU: AGES BEYOND MYST
La luz solar

Estoy en la Edad Teledahm de «URU». Se que tengo que activar la energía con unas bombas, pero no se cómo hacerlo. ¡Ayuda!

Tripletet



Comienza cebando tres veces la bomba del centro de la plataforma, para que emerja la torre que recoge los rayos estelares. Usa el telescopio y sube el visor hasta colocarlo a la misma altura que la estrella que pasa esporádicamente por la mirilla. Cuando veas al astro aparecer por la derecha, pulsa una vez el control izquierdo. Al entrar en la mirilla, vuelve a pulsarlo para que estrella y telescopio avancen a la misma velocidad. Ya sólo tienes que pulsar las dos palancas cercanas para poner en marcha las máquinas.

DEPORTIVOS

FIFA 2004
Los repetidos

He usado el Creation Centre 2004 para editar las alineaciones y las bases de datos de los equipos y ahora al jugar me aparecen los nombres y dorsales de los jugadores repetidos ¿Cómo puedo solucionarlo?

Francisco Leal



Si ya has usado el editor interno de «FIFA 2004» tienes que entrar en la carpeta "User" del directorio «FIFA 2004» que está en "Mis documentos" y borrar todos los archivos "roster". Recuerda que no debes usar el editor interno del programa, porque generará plantillas personales en los mencionados archivos y luego "Creation Centre2004 " no las sobrescribe, por lo que volverán a generarse los duplicados.

Problemas de control

Aunque tengo correctamente configurado mi gamepad y juego con él sin problemas en los partidos, en el modo entrenamiento sólo puedo usar el teclado porque no aparece el menú de asignación de controles. ¿Cómo puedo activarlo en los entrenamientos?

A_Ronaldo

Después de entrar en el modo entrenamiento se accede a la pantalla de selección de equipos. Tienes que olvidarte del ra-

Quién es quién



Jeff Minter: El místico

EN SUS INICIOS, decidió apodarse "Yak", por simpatía con el animal del mismo nombre. Desde entonces ha compatibilizado este curioso seudónimo con su verdadero nombre, Jeff Minter. Por aquel entonces comenzó a crear pequeños juegos para el Commodore PET.

ESO FUE ANTES de fundar su propia compañía, Llamasoft, en 1982. ¿Un yak? ¿Una llama? Sí, Jeff reconoce tener cierta obsesión con determinados animales, como las llamas, los yaks y los camellos. En esta época decidió escribir sus primeros juegos para Commodore Vic-20 Y 64.

TODOS LOS JUEGOS DE LLAMASOFT tenían un estilo único que hizo famoso a Jeff en toda Europa. El primer éxito llegó con «Llamatrón», uno de los primeros juegos que exploraba el concepto de shareware. A éste le siguieron el gran «Tempest 2000» para la consola Jaguar. Más adelante se sucedieron otros éxitos, como «Attack of the Monsters», «Attack of the Mutant Camels» y «Sheep in Space».

DURANTE CINCO AÑOS trabajó en la compañía VM Labs, para la que creó «Tempest 3000». Someterse a un proceso creativo de más de dos años le hizo entrar en una especie de crisis, añorando los viejos tiempos de Llamasoft, donde podía crear juegos más sencillos que le resultaban tan divertidos de desarrollar como de jugar.

EL POCKET PC parecía la mejor salida para que Jeff volviese a crear y publicar sus propios títulos, ya fuera de VM Labs. Mientras tanto, y con la creación del código «EasyCE» para programar más títulos, logró sobrevivir hasta que decidió crear su tercer gran juego, «Gridrunner++».

POCO DESPUÉS, LIONHEAD requirió de su talento y "Yak" se embarcó en el diseño de «Unity», un título para GameCube, al que considera como el proyecto definitivo de su vida.

SU PECULIAR filosofía vital se manifiesta en la delirante página web de su compañía, www.llamasoft.co.uk/ donde, entre otras cosas, podemos encontrar la esquela de una bella ovejita llamada Flossie, que dice así: "A salvo en la luz que la rodea. Libre del temor y del dolor." No cambies nunca, Jeff...

tón y usar el gamepad para cambiar la elección de los equipos y confirmar. Al empezar el entrenamiento, verás que ya puedes controlar a los jugadores con el gamepad.

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Árbitros inflexibles

@ Me encanta la jugabilidad de este título, pero creo que en los niveles de dificultad elevados, los árbitros son demasiado estrictos y, lo que es peor, barren claramente a favor del equipo controlado por la CPU. Raramente no me expulsan a dos o tres jugadores por entradas que no son ni amarilla ¿Existe algún parche que solucione este problema?

David Bernal



Seguro que encuentras una solución entre los parches o editores que han aparecido en las mejores páginas no oficiales de «Pro Evolution Soccer 3». Hay multitud de archivos para resolver esta clase de problemas. Te recomendamos que busques en: www.pesoccerworld.com y www.pesinsight.com, sin olvidar www.soccergaming.com

Pasatiempos 3

¿Crees que podrías recordar el nombre de la ampliación gratuita que la compañía Black Isle creó para «Icewind Dale» tras lanzar «Heart of Winter»?



A) The Forgotten Pool
B) The Serpent Isle
C) Trials of the Luremaster
D) Throne of Baal

Sobre el futuro

@ Me gustaría saber cuando saldrá «Pro Evolution Soccer 4» y si por fin la versión para compatibles tendrá un modo multijugador online, una de las grandes ausencias de «PES3»

Fernando Iranzo

La fecha prevista de lanzamiento de "Pro Evolution Soccer 4" es octubre y está confirmado que la versión para PC tendrá un modo multijugador online con servidores en Europa. Además, también es posible, aunque no está confirmado, que por primera vez la base de datos sea real, al contar con licencias oficiales.

TOTAL CLUB MANAGER 2004
Arreglar la Segunda B

Quisiera saber si existe un parche para arreglar un grave fallo. Consiste en que la categoría de la 2º B no se juega la liguilla de ascenso y sólo sube el primero de cada grupo, algo impropio para un juego donde el realismo es esencial.

Alberto Marco

Por el momento, ninguno de los dos parches oficiales del programa solucionan el error que tan



acertadamente señalas, quizás porque no se ha concedido demasiada importancia a la Segunda División B de la LFP. Pero en las páginas de aficionados http://www.tcmcore.com/ y http://www.tcm.ea.com/ puedes encontrar parches no oficiales realizados por aficionados que permiten subsanar este error y actualizar los datos.

Elegidos para la gloria



JOSSEH ENCABEZA EL EQUIPO de aficionados que está realizando el ambicioso proyecto de traducir al castellano los textos de «Morrowind». Los avances del proyecto están en la web: http://morrowind-castellano.latinowebs.com/. En este vínculo podréis encontrar y descargar la versión 0.1 de la beta que requiere emule para poder descargarla. Este parche-beta es compatible con la versión 1.0 del juego, y de momento funciona a la perfección, ofreciendo ya traducidos todos los libros que aparecen en el juego.

LA GALERIA DE LA FAMA es una nueva sección que estrena la página oficial de los World Cyber Games y que hace honores a los mejores jugadores, casi convirtiendo a campeones en estrellas. Otro aliciente más para apuntarse este año, sobre todo los aficionados a la velocidad, que ya pueden dar rienda suelta a su habilidad al volante, porque «Need for Speed Underground» será uno de los juegos oficiales, (www.worldcybergames.com).

QUIERES IR MÁS ALLÁ DE LA NBA y te tira el baloncesto FIBA en esta página creada por los aficionados a NBA Live! puedes encontrar el parche para «NBA Live 2004» que instala la competición de la Euroliga, con todas las plantillas, equipaciones, calendario oficial y las canchas más importantes. Un auténtico lujo para los amantes del baloncesto que añoran PC Basket. La dirección web es http://euroleague.nbalive.org

Pasatiempos 4

1. ¿Cuál de estos «Sims» es falso?

A) Sim Ants
B) Sim Farm
C) Sim Earth
D) Sim River

2. De estos juegos, hay uno que se había anunciado antes del pasado E3, ¿sabes cuál?

A) F.E.A.R.
B) Dungeon Siege II
C) Ghost Recon 2
D) Splinter Cell 3

3. ¿Cuál de estas tarjetas fue pionera en integrar aceleración 2D con 3D?

A) Voodoo
B) Voodoo Banshee
C) Voodoo 2
D) Riva TNT

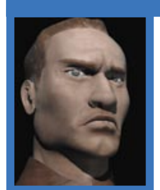
Maníacos del calabozo

Schmendrick

Competencia

La lucha que se avecina durante los próximos meses, en el ámbito de los MMORPG promete ser absolutamente encarnizada. Por un lado, tenemos al juego más madrugador, «Galaxies», que se ha adelantado a sus competidores y prepara su primera expansión. Hay que fidelizar a los jugadores a toda costa, no sea que se vayan a las primeras de cambio porque –ya desde el beta testing– «World of Warcraft» promete eclipsar cualquier cosa. Pero «Everquest II» entra de nuevo en escena, tras meses durmiendo el sueño de los justos, ha resucitado. Por su parte, los Wachowsky, ahora con Sega –no con Atari– preparan su entrada al mundo real con un «Matrix Online» cada vez más cercano, del cual ofrecen incluso un trailer en la versión de DVD de «Matrix Revolutions». Y mientras tanto, «City of Heroes» –del que os hablaré más adelante en profundidad– quiere su parte de súper-pastel. Es una lucha dura, incluso cruel. Pero, por fortuna en este caso, vamos a ser los aficionados los atentos espectadores y jueces de la competición.

Zona arcade


El Agente Ryan

La carrera tecnológica

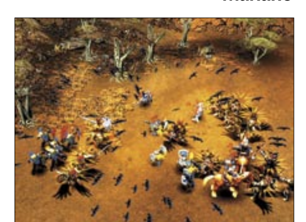
Los juegos de acción en 3D se han convertido en baluartes de la tecnología más avanzada aplicada al desarrollo de videojuegos. Tal vez por eso, en este género, el prestigio de los Carmack, Willites, Newell o Spector se debe más a su condición de pioneros, o su capacidad de innovación tecnológica, que a su genialidad en el diseño de los juegos. Pero, no olvidemos que los juegos son mucho más que tecnología, y que detrás de las obras de los gurús de las 3D y de las matemáticas, hay siempre un acertado diseño del que partipan profesionales de todas clases: músicos, diseñadores gráficos, guionistas y testeadores entre otros. No en vano, algunos de los juegos más avanzados tecnológicamente no han cuajado. Y, pese a que no hay fórmulas mágicas para el éxito, conviene no olvidar que los juegos no han de estar siempre a la última para merecer una oportunidad.

ESTRATEGIA

LA GUERRA DEL ANILLO
Acabar con el Balrog

Tengo desde hace poco el juego «ESDLA: La Guerra del Anillo» y me esta gustando un montón, pero me he quedado atascado en la misión del Balrog. ¿Podéis ayudarme a pasar esta misión?

Mariano



Para acabar con el Balrog necesitas conseguir antes las tres garras dispersas por el mapa: La de Poder, que debilitará sus ataques; la de Renovación, que disminuye su capacidad regenerativa; y la de Protección, que rebajará sus defensas. Eso sí, te recomendamos que te centres en la tercera, la más útil de todas, que puedes encontrar en una aldea situada al Oeste del mapa. Con ella y una utilización adecuada de los poderes de tus héroes, podrás acabar con el Balrog.

RISE OF NATIONS
Una ayuda

Estoy jugando a «Rise of Nations», y me encanta, pero encuentro que el modo campaña resulta bastante duro. ¿Podéis darme algún truco para avanzar más deprisa?

M.L.F.



Si lo que necesitas es una pequeña ayuda para la batallas, puedes pulsar la tecla Intro y luego escribir "Cheat safe", para que aparezca un nutrido grupo de ametralladoras alrededor de tu capital. O bien, escribe "Cheat nuke", para dejar caer una bomba atómica en la posición del cursor. Si lo que quieres es algo todavía más directo, pulsa Intro y luego escribe "Cheat victory [nación]" (donde [nación] es el nombre de tu nación). Con ello obtendrás inmediatamente la victoria sobre el mapa.

SPELLFORCE
Estrategia y rol

Soy un gran aficionado a los juegos de estrategia y de rol, me pregunto si hay algún título que combine estos dos géneros acertadamente.

Antonio



La combinación de estrategia y rol es una tendencia relativamente reciente pero que cada vez cuenta con más adeptos. Probablemente, el primer juego de éxito en platear una estructura que combinara grandes dosis de ambos géneros fue «Warcraft 3», con sus héroes y sus poderes especiales. El caso más reciente, por el contrario, es el de «Knight Shift», comentado en este mismo número. Pero sin duda el juego que mejor alcanza el equilibrio en esta mezcla es «Spellforce», toda una demostración de cómo combinar con acierto ambos géneros.

STARCRAFT 2
¿Está en marcha?



¿Es cierto que Blizzard está desarrollando la segunda parte de «Starcraft»?. En Internet se ven algunas imágenes de hidraliscos luchando contra soldados terranos...

Vic

«Starcraft 2» es, probablemente, el juego más esperado por la comunidad de aficionados a la estrategia, pero, desgraciadamente, no parece que Blizzard tenga la intención de desarrollarlo en un futuro próximo. En cuanto a las imágenes que mencionas, hay muchas "pantallas" en la red creadas por aficionados "impacientes" de todo el mundo, que de esta manera expresan su deseo de que este juego llegue a buen puerto.

STRONGHOLD: CRUSADER
Trucos

He vuelto a jugar a «Stronghold: Crusader», ahora se me hace pesado volver a jugarme todas las misiones iniciales de la campaña. ¿Hay algún truco para pasar las primeras rápidamente?

Javier



Para activar los trucos de «Stronghold: Crusader» pulsa la combinación de teclas [Mays] + [Alt] + [A] en el menú principal. Luego, durante el juego, pulsa [Alt] + [C] para abrir todas las misiones del juego. Con [Alt] + [X] obtienes 100 de popularidad y de oro, y con [Alt] + [K] podrás construir sin tener recursos.

A debate

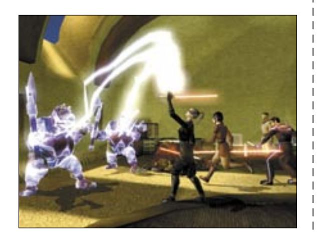
¿Por qué crees que los videojuegos venden ahora más que las películas o la música?

Según datos publicados por las distribuidoras españolas, el mercado de venta y alquiler de videojuegos –sumando juegos de PC y de consolas– mueve más dinero que las ventas de música o películas. ¿A qué se debe este liderazgo? Comienza el lector Oscar: "las películas de ahora, quitando títulos como «El Señor de los Anillos» o «Lost in Translation» son muy repetitivas, y la música que más se promociona es la de Operación Triunfo y las series de televisión, que no me gustan, así que yo me quedo con los videojuegos". Otros aficionados, como el anónimo Xtender, le echan la culpa a la relación calidad/precio: "Una entrada de cine te cuesta casi 6 euros y sólo la disfrutas dos horas, y eso si te gusta la película. Mientras, un CD de música vale 18 euros y a los 70 minutos ya se ha acabado. Prefiero alquilar un juego durante un fin de semana o comprarme uno, y disfrutar durante semanas". Francisco V. apuesta por la revolución del modo multijugador: "los videojuegos te permiten disfrutar con personas de todo el mundo, mientras que las películas o la música sólo puedes compartirla con tus familiares o amigos". También nos parece muy interesante la opinión que aporta Laura F.: "es normal que los videojuegos sean los más populares, porque están en todos los sitios: todo el mundo tiene un ordenador o una consola, y además, los regalan en los periódicos y hasta en las galletas, puedes bajártelos en el teléfono, y alquilarlos en muchos sitios diferentes". Por último, Gabriel Martín hace hincapié un aspecto muy a tener en cuenta. "Pienso que los títulos reeditados y las series económicas, han aumentado en gran parte las ventas, dado su coste, mucho menor".

Para el mes que viene os proponemos la siguiente cuestión: ¿Qué cambiarías en los actuales manuales de juego?

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
¿Realidad o ficción?



@ ¿Podríais confirmar si es cierto que Bioware está desarrollando «Caballeros de la Antigua República II»?

Miguel

Efectivamente, ha sido confirmado en el E3. El lanzamiento está previsto para finales de 2004 –o principios de 2005–. Al parecer, la historia estará ambientada varios años después de los acontecimientos de la primera parte, el plantel de personajes será totalmente nuevo, y el juego llevará como subtítulo «The Sith Lords».

NEVERWINTER NIGHTS
¿Habrá continuación?

Corre el rumor de que el presente E3 permitirá ver algo de la segunda parte de «Neverwinter Nights». Pero Trent Oster, uno de los productores de Bioware, dijo en una entrevista, que hay pocas posibilidades de que podamos ver un stand de «Neverwinter Nights 2».¿Habrá o no habrá segunda parte de este juego?

Hugo Fernández Pérez



Parece ser que la fuente de esos rumores fue un representante de Atari, que "sugirió" que tanto «Neverwinter 2» como «Baldur's Gate 3» podrían estar en desarrollo. Aunque ni Atari ni Bioware han confirmado que sea cierto, nosotros no descartamos esa posibilidad. Es posible que ninguna de las dos compañías quieran hacerlo público hasta que el juego esté en un avanzado desarrollo. Por nuestra parte, estaremos especialmente atentos a cualquier información que pueda arrojar algo de luz sobre estos títulos.

LAS HORDAS
DE LA INFRAOSCURIDAD
Atascado en la sala de las gemas

@ En esta expansión de «Neverwinter Nights», cuando me encuentro en la sala de las gemas (casa del mimo) no descubro la forma de salir de la misma. Intento utilizar las gemas para cazar a las ratas que a su vez servirán de cebo al mimo, pero no hay manera de que pique el anzuelo. ¿Hay algún otro método?

Jesús Caba

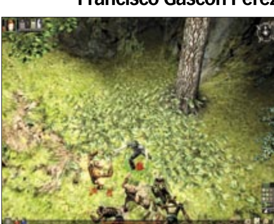


Primero tienes que recolectar las gemas explorando un poco la zona y luego utilizarlas para atraer al mimo hasta el círculo de estatuas. Tu error está en que para conseguirlo no tienes que emplear a las ratas, sino utilizar el método que hizo famoso a Pulgarcito: colocar montoncitos creando una especie de camino hasta las cuatro estatuas. Pero recuerda, este camino es para atraer al mimo, no a las ratas. Cuando el mimo se encuentre en el círculo, pulsa la palanca y comenzarás a luchar contra Gargamesh. Así podrás entrar en la puerta planaria.

DUNGEON SIEGE
Gestión del grupo

@ Cuando llego a un punto del capítulo dos, quiero cambiar la mula que me acompaña por un mago. Tengo el oro suficiente pero, ¿cómo puedo hacer para deshacerme de uno de mis personajes?

Francisco Gascón Pérez



Un grupo puede incluir un máximo de ocho personajes y para sumar nuevos miembros tienes que sustituir y descartar a otros. Para excluir a la mula –o a cualquier otro personaje– haz clic en el personaje que deseas excluir y a continuación en el botón "Dispersar a miembro del grupo". Si deseas que el personaje vuelva a unirse al grupo más adelante, habla de nuevo con él.



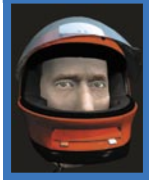
EL ESPONTÁNEO

"Desde que juego a «Armed & Dangerous» mis amigos estan hartos de mis chorradas"

Flavio Pérez (Santander)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Locos del volante



Warrior

Lo importante es jugar

Estamos inmersos en un género en el que el desarrollo está siempre sujeto a la búsqueda del máximo realismo audiovisual. Esto está muy bien, pero, a menudo, implica que los juegos que da como fruto suelen exigir un equipo muy potente. Por eso resulta gratificante que un programa nos recuerde que lo esencial es la jugabilidad. Hablamos de «Mini Racing Online». Ha sido creado por aficionados españoles, y sigue la estela de «Live for Speed», puesto que trata de una competición persistente en Internet. Se juega desde una perspectiva cenital –como las recreativas de hace años–, y funciona a las mil maravillas en cualquier ordenador sin importar el tipo de conexión. Con ello, se consigue que las carreras sean un prodigio de jugabilidad y diversión, sin olvidar la técnica de pilotaje –nos obliga a trazar bien las curvas–. El juego es gratuito y podéis descargarlo en miniracingonline.com, donde día a día, está creciendo el número de incondicionales.

Hace 10 años



Con toda probabilidad, ésta es una de las portadas más recordadas y reconocibles de la historia de Micromanía y es que, el título que os presentábamos en el número 75 de aquella segunda época, «TIE Fighter», era una auténtica tentación para los muchos aficionados que querían explorar su lado oscuro. El esperado sucesor de «X-Wing» nos invitaba a tomar parte en el universo "Star Wars" pilotando, esta vez, los cazas del Imperio contra la Alianza Rebelde. La atmósfera del juego, y el camino hacia el mal, nos proporcionó una sensaciones inéditas hasta entonces. Y al igual que «X-Wing» este "simulador" de combate espacial se convirtió en un verdadero referente, cuyas influencias se aprecian, aún hoy, en muchos juegos.

Pero además de poneros –con la mejor de las intenciones– los dientes largos con el título de portada, en aquel número también quisimos ofreceros toda la ayuda posible con los juegos del momento. Para ello, publicamos las soluciones de «Pagan: Ultima VIII», Dragon's Lair CD» y «Red Hell» entre muchas otras.

En el apartado de la actualidad os ofrecíamos un reportaje sobre el recién nacido "cine interactivo", y dábamos un repaso a la feria CES. Además, publicamos un índice completo con los juegos que, hasta entonces, habíamos comentado .

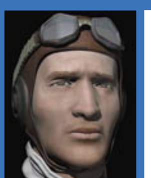
El juego del mes



Haz un trabajo "limpio".

Elige entre todos los juegos de la sección Review, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Este mes, y tras muchas deliberaciones, hemos llegado a la conclusión de que «Hitman: Contracts» merecía el título de juego del mes por su equilibrio de jugabilidad y espectacularidad. El mes pasado, habíamos elegido a «Unreal Tournament 2004» como el mejor, y vuestros votos, aunque repartidos entre varios juegos, han vuelto a coincidir un mes más con nuestra elección.

Planeta virtual


Comandante Harris

Vuela en compañía

Bien, ya que el mes pasado clamaba por ver aparecer más juegos independientes es justo expresar mi alegría en esta ocasión ante el anuncio de «Pacific Fighters» ¡Qué buena pinta!… Eso sí, mientras, las expansiones se multiplican... lo que tampoco está mal, a pesar de todo. Así pues, no asistimos a muchas novedades en nuestro género, excepto dentro de un ámbito en particular que parece estar teniendo un nuevo despertar. Se trata del juego multiusuario, en el que se desvelan modos innovadores y múltiples e inéditas posibilidades, especialmente en aquellos juegos que incorporan campañas y misiones online. Es pues, ésta, una forma de mundos persistentes que tuvo a su pionero en el "desconocido" «WWII Online» pero que ahora parece poder alcanzar la madurez que a éste le faltó. «Wardbirds» y «Ace Expansion Pack», toman el relevo por el momento, pero habrá muchos más.

SIMULACIÓN

LOCK ON
Control manual



Me gusta más volar en cazas de procedencia rusa pero, ¿cómo se hace para lanzar misiles de largo alcance? En el modo arcade no hay problema, pero me gustaría jugar con algo más de realismo.

Pollo-bot

Los cazas rusos requieren un control manual, menos automatizado con respecto a los aviones occidentales, especialmente mediante el uso del radar .El procedimiento es el siguiente: Selecciona el modo "BVR", tecla [2]. Ahora tienes que poner el radar en modo exploración, con la tecla [i]. Aparecerá un cajetín en el HUD que representa al haz del radar ,y los objetivos aéreos representados con tres puntos, –si están dentro del rango del radar–. Tienes que hacer que el cajetín encuadre la línea de puntos. Para mover el cajetín, –es decir, la antena del radar– tienes las teclas [,] [.][-] y [ñ] por defecto. Cuando lo tengas, pulsa [Tab] para que el avión enemigo quede enganchado. Cuando esté dentro del alcance de tus misiles R-27, podrás disparar.

ACE EXPANSION PACK
Bomba va

Con la expansión me pasa lo mismo que con el juego. En las misiones de bombardeo, casi siempre doy en el blanco, pero una de dos, o bombardeo en picado o tengo que volar bajo para evitar la antiaérea y la onda expansiva me alcanza. ¿Podríais ayudarme para hacerlo bien?

Proteus



La solución para bombardear en vuelo o bajo la tienes en el menú de personalización del avión, "Aircraft Customization", donde encontrarás la opción "Bombs Delay", donde puedes configurar la espoleta de retardo de las bombas. Establece unos 3 ó 4 segundos para poder regresar a casa de una pieza.

PACIFIC HEROES
Sin tregua en el pacífico

He visto anunciado este simulador y parece tener muy buena pinta. Como también sé que se está haciendo «Pacific Fighters» ¿Podríais decirme cual os parece más interesante y en qué se diferencian?

Triple-A



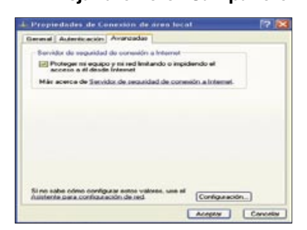
En primer lugar, el proyecto de «Pacific Heroes» no es el de un simulador de vuelo, sino de un juego de acción. A partir de ahí, podemos adelantar que será bastante parecido a «Secret Weapons Over Normandy». También, que «Pacific Heroes» tendrá una acción frenética con batallas multitudinarias, y que el control estará simplificado, en detrimento, eso sí, del realismo.

VELOCIDAD

F1 CHALLENGE
Carreras online

Al crear una partida en Internet mis amigos ven la partida pero no se pueden meter. He abierto los puertos que venían en el libro de instrucciones, pero ni aún así. ¿Me podríais decir que es lo que pasa y que debería hacer?

Alejandro Pérez-Campanero



Aunque hayas abierto las puertas en el cortafuegos "Norton Internet Security", debes desactivar el "firewall" interno de Windows XP para que otros equipos puedan conectarse a tu ordenador cuando eres el anfitrión de la partida. Para ello, entra en el panel de control, conexiones de red y selecciona conexión de área local para luego abrir sus propiedades. Ve a la pestaña de propiedades avanzadas y deshabilita la casilla del servidor de seguridad de conexión a Internet.

MOTOCICLISMO
¿Sin juego oficial este año?

El campeonato de velocidad de motociclismo ya está en marcha me gustaría saber si hay noticias sobre el «Moto GP3». También me gustaría saber si hay algún mod de actualización a la temporada en curso para los juegos «Moto GP2» o «GP500».

Alejandro Trellis

¿Te ha tocado?

A continuación, publicamos la relación de los ganadores de los concursos publicados en Micromanía 111

CONCURSO FAR CRY
JUEGO FAR CRY + CAMISETA

Alejandro N.López	A Coruña
Oscar L. Villaverde	A Coruña
Abel Montes Díez	Asturias
Guillermo Estrada C.	Badajoz
A. I.Ramírez Conesa	Barcelona
J. I. Fernández	Bizkaia
R. Montiel Llorente	Cantabria
F. Gento de Celís	León
Yen Hi Lee Lay	Madrid
Alex N. Negrie	Tarragona

PC FAR CRY
HARD GAMER DE SUPRATECH

Javier Elena García	Burgos

TARJETA GRÁFICA
VERTO GEFORCE FX5900

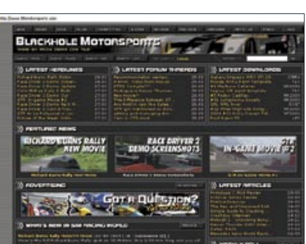
E. Varela Muiños	Pontevedra
A.Manzano Burgos	Zamora

CONCURSO BATTLEFIELD
JUEGO BATTLEFIELD VIETNAM + CAMISETA + B.S.O.

Carlos Reolid Tercero	Albacete
Alfonso Paya Pericas	Alicante
Manuel Gómez Vázquez	Badajoz
Jordi García G.	Barcelona
A. Torras Puigpey	Barcelona
Julio J. Tuñón Calvo	Barcelona
Jesús Sierra Bolaños	Cáceres
A. Martínez Carrasco	Cáceres
Agustín García López	Cádiz
Daniel Gil Antequera	Granada
Ibón Alastruey Z.	Guipúzcoa
Yolanda López	Lugo
J. P. Redondo Muñoz	Madrid
Diego Gómez Bello	Madrid
Francisco Pérez Alfonso	Murcia
J. J.González Herrero	Segovia
Desiderio Manso Díaz	Sevilla
Enrique Mérida Grande	Sevilla
José Luís Nuñez Vega	Toledo
Billy López Ramón	Valladolid

La Web del mes

¡A todo gas!
www.bhmotorsports.com



Si eres un fanático de los juegos de coches, ya sean arcades o simuladores, en esta página puedes encontrar las noticias más frescas sobre el género de la velocidad, con imágenes, demos y vídeos de los títulos más esperados por los adictos al volante. Formula 1, rallies, carreras urbanas, juegos de persecución... Todos ellos tienen cabida en esta web. Por supuesto, el chat y los foros son el lugar ideal para compartir opiniones o solucionar problemas. También es muy interesante el apartado de competición, donde los usuarios vuelcan las vueltas rápidas y toda clase de logros de diversos títulos del género. Además, tiene secciones con utilidades, mods y parches de actualización de bases de datos para juegos como «Grand Prix 4».

Por el momento no hay noticias de la publicación de «Moto GP3» en PC por parte de THQ o Climax, no olvides que el título homónimo de PS2 es un producto diferente, desarrollado por Namco. Pero puedes actualizar con mods de la temporada actual el sensacional «GP500». Para ello acude a las páginas: www.gp500store.oteracing.net y www.poluxcriville.net

N.F.S. UNDERGROUND
Problemas online



@ Me resulta imposible jugar en modo multijugador porque la conexión con el servidor es correcta, pero una vez en carrera los coches rivales aparecen y desaparecen de forma súbita, y mi bólido se vuelve ingobernable. Normalmente acabo estrellándome sin poder evitarlo. ¿Qué puedo hacer?

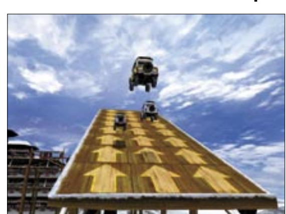
Sebastián Gil

Si ya has actualizado el programa con el parche que soluciona los errores de conexión, sufres un problema de lag. Es decir, tu conexión con el servidor se ve afectada por retardos, normalmente porque el "ping" es elevado. En «Need for Speed Underground» no debe exceder de 120ms, porque si bien en otros juegos funciona bien incluso con un valor de 300ms, en un juego de velocidad es esencial que la conexión sea fluida. Busca siempre las salas de juego con usuarios europeos o de nuestro país, o prueba a ser el anfitrión de la partida, que normalmente mejora notablemente la experiencia de juego.

TRACKMANIA
Más circuitos

@ Adquirí este juego de importación y ya he acabado todas las competiciones, pero se me quedan algo cortos los bloques de diseño del constructor de circuitos. ¿Está prevista una segunda parte?

Alfredo López



Estás de enhorabuena, porque Nadeo acaba de finalizar una expansión que además será gratuita y que recibe el nombre de «Power Up!». Incluye un código optimizado del motor gráfico y del sistema de partidas online, un programa para editar las repeticiones y más elementos para la edición de circuitos. Puedes bajarlo desde cualquiera de los "mirrors" disponibles en http://www.trackmaniagame.com/

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 Si te gustan los superhéroes y el cine, seguro que te dejarás_ _ _ _ _ _ _por este «Spider-Man 2».

2 No es 007, y es verdad que tampoco goza de su glamour, pero al menos puede actuar sin miedo a_ _ _ _ _

3 Si el Oeste es lo tuyo, si tu ilusión es emular a _ _ _ _ _ ya no es necesario que le robes el cortapizzas...

4 Vale, abuelo, vale, tómese _ _ _ _ _ _ _ _ y pruebe este juego nuevo, que verá como le gusta.

XPAND RALLY
Futuros lanzamientos

@ Me han llamado la atención los juegos «Xpand Rally» y «FlatOut» por las previews que publicasteis en anteriores números, pero no he vuelto a saber nada sobre ellos. Sobre todo me gustaría saber la fecha aproximada de lanzamiento de cada uno. Si es posible, ¿podríais decirme también cuando está previsto que salga «Richard Burns Rally»?

David Domínguez



Se espera que Virgin Play publique «FlatOut» en septiembre, la misma fecha prevista por Zeta Games para «Xpand Rally». Por su parte, «Richard Burns Rally» se ha retrasado hasta el tercer trimestre de este año.

FE DE ERRATAS

En el número 112 de Micromanía publicamos la review de «Söldner: Secret Wars» con algunos errores en la ficha fécnica que corregimos a continuación:
Idioma: Castellano (Manual, textos y voces).
Compañía: Jowood Productions
Distribuidor: Nobilis Ibérica.

Carrusel deportivo



A. Barkley

Parche mágico

Una vez más, me sorprende la iniciativa que demuestran algunos seguidores de la serie «FIFA», como el autor de un parche de jugabilidad llamado «Sevix Soccer Simulation» –disponible en www.fifa04.com– que incrementa el realismo y la experiencia de juego de la simulación del fútbol. Sí, no es perfecto, pero creo sinceramente que hacer un «FIFA» o un «PES» con un fútbol que guste a todos es casi imposible, porque cada uno queremos jugar de una forma diferente. Pero es un buen ejemplo que podrían imitar los programadores de ambas series de cara a incluir una opción para editar el sistema de juego, de modo que cada uno pueda configurarlo a su gusto.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

HE CREADO UN MOD PARA «PRAETORIANS». Incluye la raza griega con nuevas unidades. En próximas versiones el mod incluirá nuevos mapas multijugador, campañas... Puede descargarse en www.clan-ldk.com/modweb y su foro es www.clan-ldk.com/foromod. aWaKeNiNG.

DESEO DAR A CONOCER MI PROPUESTA para traducir «Anachronox» a todo aquel que quiera participar. Estoy considerando varios sistemas. Quienes estéis interesados visitad la dirección http://portalanachronox.esp.st

SOMOS UN CLAN HISPANO DE WORMS 3D. Aún somos pocos pero vamos a más y tenemos grandes expectativas de futuro. A ver si se anima gente y se une en www.worms3dhispano.tk

HEMOS CREADO UN FORO, donde se puede hablar de juegos de PC, rol, comics, de libros, de películas y ocio en general. La página del foro es www.rroleros.foro.st. ¡Os esperamos!

QUEREMOS ORGANIZAR UN TORNEO DE «WARCRAFT III». Aquellos que estén interesados pueden contactar conmigo enviando un e-mail a "dani_mlg2@hotmail.com". ¡¡A ver cual de los lectores de Micromanía es el mejor!!

FANS DE MICROMANÍA Y DE CALL OF DUTY. Os anunciamos nuestro clan JASP (Jóvenes Aunque Sobradamente Preparados) que está operativo desde la aparición «Call of Duty». Nuestra web es www.clanjasp.com. JASPjama.

ME LLAMO ARITZ, y hasta hace bien poco fui el fundador y webmaster de PCFútbol Site (www.pcfutbolsite.com), pero debido a los cambios que acontecen en el mundo del entretenimiento, me he convertido en el fundador y webmaster de TCMCore (www.tcmcore.com). Esta web está dedicada a todo lo relacionado con «Total Club Manager», desde tácticas, pasando por historias y archivos de descargas como estadios, sponsors, scripts, etc. Todo lo que necesitas para el TCM!

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 112

1.B. Broken Sword. **2.C.** Europa Universalis **3.B.** Shalke Arena Stadium **4 1.D** (Max Payne), **2.B** (Shadow Warrior), **3.A** (Un virus).

cupón de participación

Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _
Edad_ _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 113

Computer Hoy Juegos

Sigue la pista… y a la arqueóloga

Este mes, Computer Hoy Juegos nos cuenta cómo es la nueva aventura del equipo CSI de Las Vegas. Una aventura apasionante donde nuestra capacidad deductiva es nuestra mejor arma para resolver todos los casos. Por otro lado, analizan espectaculares novedades como «TOCA Race Driver 2» y «Hitman Contracts», que han sido sometidos a sus estrictos Test de rendimiento en 24 ordenadores.

• La comparativa nos habla de juegos de acción y también incluyen los mejores trucos paso a paso y los códigos secretos para ganar sin problemas. Los headsets, o conjuntos de casco y micrófono, son los protagonistas del artículo de hardware, y su guía de compras nos permite consultar los datos y las puntuaciones que han obtenido más de 100 títulos.

• Este mes, el juego completo de regalo, es «Tomb Raider», la aventura que lanzó a Lara Croft al estrellato de los videojuegos.

Nintendo Acción

Con el póster de Pokémon Colosseum

Este mes, Nintendo Acción te regala el póster exclusivo de «Pokémon Colosseum», con todos los Pokémon en 3D. No te pierdas además la review espectacular de «Colosseum», 8 páginas con todas las claves y secretos de esta gran aventura Pokémon.

• Por si fuera poco, la revista sortea una GBA SP exclusiva con diseño de «Metroid», 25 «Metroid Zero Mission», de GBA y 20 «Scooby Doo 2 Desatado». Por supuesto, hallarás toda la información sobre juegos esperados, con las primeras imágenes de «Metroid Prime 2» y «Paper Mario 2», las previews de «Harry Potter 3», «Donkey Kong Country 2» y «Shrek 2», o los avances de «Mario Golf» y «Splinter Cell 2».

• Y en la Revista Pokémon, atentos a la última entrega de la guía de Pokémon «Rubí» y «Zafiro». En ella encontraréis todas las pistas y trucos para derrotar de una vez al Alto Mando. ¡¡Este número no os lo podéis perder!!



Play2Manía

Con el tuning como único lema

Play2Manía os ofrece en primicia los primeros detalles de «Need For Speed Underground 2», la secuela del juego revelación de las pasadas Navidades, que promete volver mucho más "cañero" e impresionante que nunca.

• Toda la actualidad: Analizan las últimas novedades para PS2, como «Gran Turismo 4 Prologue», «SingStar», «Hitman Contracts», «Red Dead Revolver», y muchos otros títulos más.

• Guía coleccionable: Todas las claves para que completes con éxito «Forbidden Siren» y «Alias».

• Suplemento: más de 4000 trucos para todos los juegos de PS2, incluyendo todas las novedades.

• Ya a la venta, por sólo 2,99 €.



Hobby Consolas

Conoce lo mejor del E3 antes que nadie

El E3 se acaba de celebrar en Los Angeles, y os traen todas las novedades vistas allí: las nuevas portátiles Sony PSP y Nintendo DS, los juegos más impactantes… ¡25 páginas jugosísimas!

•«Onimusha 3»(PS2): No os perdáis su avance, junto al primer contacto con juegos como «Splinter Cell Pandora Tomorrow» (PS2 y GC), o «Mario Golf» (GC).

• La mejor acción: Con los análisis de «Hitman Contracts» (PS2 y Xbox) y «Read Dead Revolver» (PS2). Y no dejéis escapar «GT4 Prólogo» (PS2), o «Rallisport Challenge 2» (Xbox).

• Hobby Consolas 153, a la venta el 25 de mayo por sólo 2,99 €.



Gran Concurso

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

El aliado de las sombras



Splinter Cell Pandora Tomorrow
para tu móvil, sólo en Vodafone Live!

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS

- **10 JUEGOS ORIGINALES**
  TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
- **3 TELÉFONOS MÓVILES**
  SONY-ERICSSON Z600

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **PANDORAMM** seguido de **un espacio** y tus **datos personales**









BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de Junio de 2004

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



ESCAPARATE

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.



Sonido natural

▶ **Logitech Z-5300**

▶ **ALTAVOCES MULTICANAL DE GAMA ALTA**

Logitech acerca la alta fidelidad al PC con este conjunto de altavoces 5.1 que, haciendo gala de la prestigiosa certificación THX, se comercializa con un precio muy competitivo. Con una potencia total de 280W RMS, su punto fuerte es el altavoz de subgraves de doble cámara, sin olvidar el magnífico control que brinda al usuario con el mando SoundTouch para ajustar el volumen de cada canal.

• Precio: 230 € • Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68 • www.logitech.com



Gráficos 3D de película

▶ **MSI GeForce6800 NX6800 Ultra**

▶ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA**

Empiezan a llegar las primeras tarjetas con la nueva generación de procesadores gráficos GeForce 6800 de nVidia, capaz de generar entornos tridimensionales hiperrealistas. Este modelo de MSI dispone de varias configuraciones de memoria DDR3, un sistema de propio de refrigeración ultrasilencioso y un marcado carácter "overclocking" para desmarcarse de la competencia.

• Precio: 580 € • Más información: MSI
• http://www.msi-es.com/

Para la isla desierta

▶ **Unimade K-PD500**

▶ **REPRODUCTOR DVD-VÍDEO PORTÁTIL**

Si eres un cinéfilo empedernido, y quieres disfrutar en cualquier parte de las mejores películas en DVD-Vídeo, te encantará este reproductor portátil. No pesa ni dos kilos y es tan compacto que puede llevarse en un bolsillo. Su pantalla TFT tiene un tratamiento antireflejos, y cuenta con dos altavoces estéreo que ofrecen un sonido nítido.

• Precio: 330 €
• Más información: Forum Watch Electronics
• www.forumelectronics.es

El mito en tus manos

▶ **Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback**

▶ **VOLANTE Y PEDALES DE GAMA ALTA**



Thrustmaster refuerza su presencia en nuestro mercado con el acuerdo de distribución firmado con Herederos de Nostromo. Buena prueba de ello es la disponibilidad de este fantástico conjunto de volante y pedales, una réplica exacta del equipado por el Ferrari que homenajea a su fundador. Además del excelente comportamiento y precisión de su motor Force Feedback, destaca por disponer de 9 botones y un mando D-Pad de ocho direcciones ideal para controlar la cámara virtual dentro del "cockpit".

• Precio: 94 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Muévelo con estilo

▶ **MICROSOFT NIGHTVISION**

▶ **RATÓN DE GAMA ALTA**

Con un diseño de ciencia-ficción –con cierto estilo "Matrix"– este ratón óptico inalámbrico implementa la perfecta ergonomía ya conocida en la familia de ratones de Microsoft, así como la tecnología "Tilt Wheel" que controla el movimiento de la rueda a derecha o izquierda para habilitar funciones de desplazamiento avanzadas. Dispone de cinco botones programables y funciona con pilas estándar, por lo que no necesita ser recargado.



- **Precio: 69,90 €**
- **Más información: Microsoft. Tel: 902-197-198**
- **www.microsoft.com/spain**

Dos por el precio de uno

▶ **MiniQ 765TWIN.** ▶ **PC COMPACTO CON MODO DUAL**

A simple vista parece un PC Compacto más, pero este modelo de JetWay revoluciona el mercado por su placa base MagicTwin, que permite a dos usuarios compartir el ordenador simultáneamente con la sensación de ser el único. Y sorprende el excelente rendimiento que obtiene en modo dual, sin olvidar que el chipset integrado es el reputado nForce2 de nVidia con procesador de sonido 5.1. Soporta procesadores Athlon XP con FSB a 400 Mhz. El display indica la temperatura del micro y de las revoluciones de su ventilador.



- **Precio: 390 €**
- **Más información: YAP. Tel: 93 490 01 80**
- **www.cadox.es**



No te quedes a dos velas

▶ **Trust 800 UPS Energy Protector**

▶ **PROTECTOR DE CORRIENTE PARA PC**

Estás a punto de acabar un nivel en «Far Cry» y, de repente, se va la luz. El fastidio es considerable. Y no hablemos si se trata de un trabajo que no se hubiera guardado. Para evitarlo, resulta ideal el UPS de Trust, que otorga 60 minutos de alimentación extra y un modo backup que se activa en sólo 6 milisegundos. Trust garantiza que si el PC resulta dañado, costearía la reparación.



- **Precio: 136 €**
- **Más información: Trust**
- **www.trust.com**

Micromanía Recomienda

PLACA BASE

MSI K8N Neo Platinum



Una placa base con la avanzada plataforma nVidia nForce3 250 GB para Athlon 64, con interface HyperTransport y bus a 800 MHz para funcionar en modo síncrono con los módulos DDR a 400 MHz. Dispone de controladoras RAID Serial ATA para que se realicen copias de seguridad si instalamos dos discos duros de forma automática. Integra el procesador de sonido 7.1 Realtek ALC850 y todo un mundo de conectividad con red LAN integrada, IEEE 1394 y USB 2.0.

▶ **Precio: 210 € • Más información: MSI • www.msi.com.tw**

ALTERNATIVAS:

MSI 865PE Neo2-PS

El nuevo chipset Intel 865PE de esta placa soporta los Pentium 4 con núcleo Prescott, así como las versiones Extreme Edition. También soporta memoria de doble canal para módulos DDR a 400 MHz y tiene sonido 5.1.

▶ Precio: 104 €

Aopen AK79D-400max

Esta placa base para Athlon XP integra el chipset nVidia nForce2 Ultra400, permitiendo soporte para un bus a 400 MHz y los nuevos XP con núcleo Barton. Además, integra el potente procesador de sonido 5.1 SoundStorm.

▶ Precio: 144 €

PROCESADOR

AMD Athlon 64 3200+



Ya está a un precio razonable la primera generación de procesadores domésticos de 64 bits, que suponen un enorme salto tecnológico. Se puede disfrutar con las versiones de 64 bits de Windows XP o de juegos como «Far Cry». Tiene controlador de memoria DDR integrado para optimizar el acceso a la RAM y tecnología Hyper-Transport para maximizar el flujo de datos en toda la arquitectura interna del PC. Un procesador que marca una nueva era.

▶ **Precio: 260 € Más información: AMD • www.amd.com**

ALTERNATIVAS:

Intel Pentium4 3.2Ghz Extreme Edition

Esta edición de los nuevos Pentium 4 con núcleo Prescott ha sido creada por Intel pensando en obtener el máximo potencial de cálculo para los videojuegos y aplicaciones avanzadas bajo la tecnología HyperThreading.

▶ Precio: 720 €

Intel Pentium 4 2,80E Prescott (FSB 800)

El núcleo Prescott tiene una memoria caché L2 hasta 1 Mb, cuenta con tecnología HyperThreading y el FSB a 800 MHz, en modo síncrono con módulos DDR 400.

▶ Precio: Desde 140 €

TARJETA GRÁFICA

Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro



Ante la llegada de las nuevas Radeon X800, el "viejo" tope de gama de la serie 9800 se coloca a un precio muy competitivo y sus prestaciones no se quedan lejos de la abrumadora serie XT. Soporta DirectX9 y sus ocho canales de renderizado simultáneos disparan las prestaciones suficientes como para jugar al máximo con juegos tan exigentes como «Far Cry». Este modelo viene con 256 MB de memoria DDR y soporte de AGP8X.

▶ **Precio: 260 € • Más información: Sapphire • www.sapphiretech.com**

ALTERNATIVAS:

ASUS V9980 Ultra

El procesador GeForceFX 5950 Ultra baja de precio ante la llegada de los nuevos GeForce 6800, así que es un buen momento para hacerse tarjeta y asegurarse el mejor rendimiento.

▶ Precio: 430 €

MSI FX5200 T

El escalón más económico para acceder al soporte por hardware de DirectX9, con el procesador nVidia GeForce 5200, 64 MB de memoria DDR y soporte AGP8X.

▶ Precio: 50 €

Recomendado para jugar

JOYSTICK

Saitek X45 Flight Control System



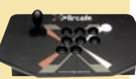
Impresionante conjunto de palanca de vuelo y acelerador de calidad profesional, diseñado para satisfacer a los pilotos más exigentes, con una recreación realista de todas las funciones HOTAS. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Está construido en aleación de metal y su mecanismo de sujeción es infalible.

▶ Precio: 149,95 € • Más info.: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18 • http://www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

ALTERNATIVAS:

Logitech Attack3
Una palanca de vuelo de última generación con el sello de calidad de Logitech y toda la funcionalidad de sus 11 botones programables y el control de giro. ▶ Precio: 24,95 €

Sistema X-Gaming
Un joystick de madera y metal basado en las máquinas recreativas de los 80 con palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores. Las nuevas versiones del emulador MAME lo soportan y puede conectarse al PC por PS/2 o vía USB.



▶ Precio: 105 €



GAMEPAD

Belkin Nostromo n45 Dual Analog USB GamePad

Un gamepad revolucionario por incluir una barra transversal estabilizadora para disminuir el cansancio al sujetarlo durante horas y minimizar las desviaciones laterales. Además, dispone de nada menos que 13 botones programables (cuatro de ellos en gatillos de gran tamaño), dos palancas analógicas y un D-Pad de sobresaliente precisión.

▶ Precio: 45 € • Más información: Belkin • www.belkin.com/sp

ALTERNATIVAS:

Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3
Este modelo dispone de 12 botones programables y dos palancas analógicas para realizar las jugadas avanzadas de los simuladores deportivos de EA Sports.
▶ Precio: 20 €

Saitek P880
Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables este gamepad sorprende por el magnífico tacto de su D-Pad, la calidad de los materiales empleados y su ergonomía. Se conecta al PC vía USB. ▶ Precio: 34 €

VOLANTES

Logitech MOMO Racing



La sobresaliente precisión de respuesta de su motor Force Feedback, el esmerado diseño y la extraordinaria calidad de los materiales son los tres pilares de este magnífico conjunto de volante y pedales. La ergonomía también está a gran nivel, con una palanca de cambio robusta como pocas, base antideslizante y sistema de fijación que no cede ni ante las maniobras más extremas.

▶ Precio: 149 €
• Más info: Logitech. Tel: 91 375 33 68
• www.logitech.com

ALTERNATIVAS:

Piranha PC Vibration Steering Wheel
Un conjunto de volante y pedales con dos motores de Force Feedback que además dispone de un D-PAD para controlar la vista de las cámaras virtuales. ▶ 85 €

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing
Una réplica exacta del volante de los Fórmula 1 de Ferrari. Sin duda es el mejor volante de su segmento, pero a costa de un coste elevado.



▶Precio: 199 €

La bella y la bestia

▶ **ASUS TERMINATOR 2 DELUXE** ▶ **PC COMPACTO "BAREBONE"**

Este atractivo PC Compacto con caja de aluminio ha sido creado por ASUS a partir de su placa base P4P8-T equipada con el avanzado chipset Intel865G para Pentium4. Puede funcionar como reproductor de CD o radio sin necesidad de encender el equipo, y el display del frontal ofrece información sobre el estado del PC. La configuración puede definirse "a la carta" y dispone de numerosas bahías y puertos para convertirlo en un PC de vanguardia.

• **Precio: 182 € • Más información: Cloespain. Tel: 956 68 53 53 •www.cloespain.es**

Un señor ratón

▶ **Creative Mouse Wireless Optical 5000** ▶**RATÓN DE GAMA MEDIA**

Con un diseño que aúna ergonomía y pureza de líneas, este ratón óptico inalámbrico integra un sensor con una resolución de 800 dpi, que le otorga la máxima precisión en cualquier movimiento, incluso sobre superficies irregulares. Tiene cinco botones programables y una rueda con control adicional de desplazamiento. La unidad receptora se conecta vía USB.

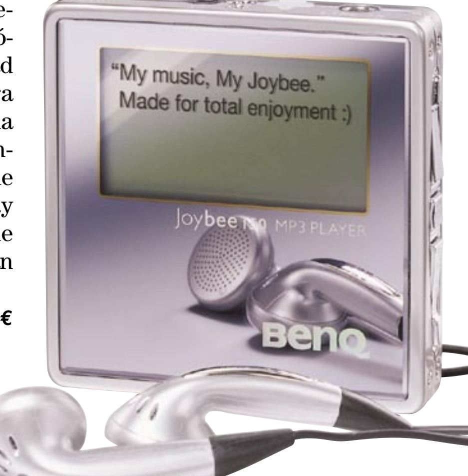
• Precio: 44,90 €
• Más Info.: Creative
• http://es.europe.creative.com

Con la música a todas partes

▶ **Benq Joybee 150** ▶ **REPRODUCTOR MP3 PORTÁTIL**

Este nuevo reproductor portátil de Benq incorpora interesantes novedades tecnológicas, como la compatibilidad con ficheros de texto para leer en el display la letra de la canción y así activar la función de karaoke. Dispone de radio FM, grabadora y hay versiones de 128 y 256 MB de memoria. Su baterías superan las 10 horas de duración.

• Precio: Joybee 150-128: 179€ y Joybee 150-256: 239 €
• Más información: Benq
• www.benq.es



Juega a todas horas

▶ **GAMEPARK GP32.**
▶ **CONSOLA PORTÁTIL**

Por fin está disponible, y viene con una larga lista de juegos nativos y un avanzado procesador RISC de 32 bits. La GP32 soporta emuladores de Atari ST, Commodore 64, Super Nintendo, etc. y cuenta con una pantalla TFT de 3,5 pulgadas retroalimentada. Permite una completa gestión desde el PC mediante un USB y su versatilidad es increíble, admitiendo ejecutar archivos Divx, MP3, JPEG, etc.

• Precio: 199,95 • Más información: Virgin Play. Tel: 91 789 35 50 •www.virginplay.es



Grabar la Eurocopa

▶ **Yukai DVR100A+** ▶ **REGREGRABADORA DVD DOMÉSTICA**

Sí, ya tienes regrabadora de DVD en tu PC, pero a la hora de grabar programas de TV no hay nada como este regrabador doméstico, el sustituto natural del VHS. Graba en DVD+R y regraba en DVD+RW y dispone de entrada de antena para grabar en tiempo real de la TV o bien desde cualquier fuente externa conectada a sus numerosas entradas de audio/vídeo. Y como reproductor es compatible con MP3 y aumenta la calidad de imagen gracias a la tecnología Progressive Scan.

• Precio: 299€ • Más información: UMD Tel: 902 011 250

Formatos a mí

▶ **LG GSA-4082B** ▶ **Regrabadora DVD**

Las grabadoras duales (DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW) no son novedad, pero este modelo permite grabar DVD-RAM, una de las primeras tecnologías para datos de alto volumen. La escritura de los DVD grabables llega a 8X, por lo que llenar los 4,7 GB no lleva más de 8 minutos y además dispone de un búfer de memoria de 2 MB para evitar cualquier tipo de errores en los procesos de grabación.

• Precio: 110 €, • Más información: LG Electronics • www.lge.es



Micromanía Recomienda

TARJETAS DE SONIDO

SoundBlaster Audigy 2 ZS



Si quieres acceder a las máximas prestaciones en sonido 3D esta tarjeta es la más indicada porque es capaz de acelerar 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD, logrando una reproducción multicanal en formato 7.1 tan realista, que te sorprenderás girando la cabeza para ver que tienes detrás. Está certificada THX y el sonido alcanza una resolución de 24 bits a 96 Khz. Incluye los juegos «Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness» y «Tom Clancy´s: Rainbow Six Raven Shield».

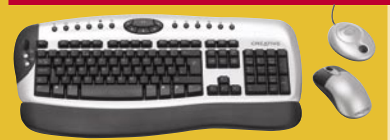
▶ Precio: 149,90 €
• Más información: Creative
• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Terratec Game Edition
Una buena oferta para jugar con sonido multicanal interactivo, compuesta por la tarjeta de sonido Terratec 128 PCI y el juego «Splinter Cell» como regalo.
▶ Precio: 29 €

SoundBlaster Audigy Player
En la tienda online de Creative está de oferta este reputado modelo de aceleradora de audio 3D, que ofrece todas las prestaciones exigibles para jugar en PC a un precio de lo más interesante.
▶ Precio: 59,90 €

TECLADO Y RATÓN



Creative Desktop Wireless 8000

Un atractivo y asequible conjunto de teclado y ratón inalámbricos acabado en plata y color negro que realza visualmente cualquier escritorio. El teclado dispone de 20 teclas de función multimedia para acceder a múltiples acciones con una sola pulsación y el ratón está diseñado para garantizar una ergonomía perfecta a diestros y zurdos, sin olvidar su notable precisión. La base receptora se conecta vía USB.

▶ Precio: 74 €
• Más información: Creative
•http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Belkin Nostromo N30
Una simbiosis perfecta entre gamepad, ratón y teclado en este fantástico dispositivo de control, específicamente diseñado para arrasar en los juegos de acción en primera persona teniendo todo el control y velocidad de respuesta en una mano.
▶ Precio: 59 €

Thrustmaster Tactical Board
Cuesta un poco adaptarse a él, pero con sus 41 botones y el diseño específico para juegos de acción y estrategia, supera en mucho la funcionalidad de la combinación teclado y ratón.
▶ Precio: 96 €

ALTAVOCES



Creative Inspire T5400 5.1

Este conjunto de altavoces 5.1 entrega un sonido muy bien equilibrado, porque incorpora el diseño de dos vías separadas en los tres altavoces frontales. Así se que aumenta la calidad de sonido, sobre todo a la hora de reproducir música y el sonido 3D con efectos multicanal. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 22W RMS para el canal central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia adecuada para no desentonar en las escenas más estruendosas.

▶ Precio: 99,90 €
• Más información: Creative
• http://es.europe.creative.com

ALTERNATIVAS:

Creative GigaWorks S750
Con certificación THX estamos ante el rey del segmento, un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.▶ Precio: 479,90 €

Terratec HomeArena TXR 884
Apabullante conjunto de altavoces 7.1 pensado para rodear al usuario con un sonido de 360 grados realista y equilibrado en toda la gama tonal. La potencia total es de 84W RMS. ▶Precio: 180 €

CONSULTORIO HARDWARE

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego, o quieres ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar, aquí encontrarás la solución que estás buscando.

ACELERACION 3D DESACTIVADA
Instalar DX9.0b



@ No puedo activar la aceleración 3D de mi tarjeta gráfica, una ATI Radeon 9700 Pro. Ejecuto "dxdiag" y me pone que la aceleración de texturas no está disponible. ¿Cómo puedo activarla?

Luis González

Actualiza los controladores de tu tarjeta gráfica a la última versión Catalyst de ATI. A continuación, usa Windows Update para que busque actualizaciones para Windows XP y entre las actualizaciones recomendadas selecciona DirectX9.0b, lo que descargará e instalará la última versión de la API de Microsoft. Luego podrás comprobar con "dxdiag" que la aceleración 3D ya está activada.

CONFIGURACIÓN
Tarjeta gráfica básica

@ Me he comprado el «FarCry» pensando que iría bien en mi Pentium4 a 2.66 y de gráfica una ATI Radeon 9200 de 128 megas y, cual es mi sorpresa, que tengo que jugar al mínimo de gráficos, automáticamente se sale así, una configuración en la que el aspecto visual da risa. Además, cuando intento activar la configuración intermedia, me da error. He deducido que o bien te compras una gráfica de 300 euros o no puedes disfrutar de los juegos.

Luis M. Rodríguez



Tu deducción no sólo es correcta sino que tienes toda la razón, es el eterno debate entre motores gráficos avanzados y tarjetas gráficas de alta gama. No obstante, si actualizas los controladores Catalyst y también instalas el parche del juego, conseguirás aumentar la calidad gráfica y el rendimiento.

DUDAS DE POTENCIA
Tarjeta gráfica limitada



@ Tengo un AthlonXP 2200+ con 512 MB de memoria DDR y una GeForce 4 TI4200 de 128MB y me gustaría saber si mi tarjeta gráfica es compatible con DirectX 9 y si con ella puedo jugar al máximo títulos como «Far-Cry», «Doom 3» o «Half-Life 2»

Andrés de Benito

Tu tarjeta gráfica es compatible con DX9, pero no soporta sus funciones nativas, deberás cambiar a una GeForceFX o una ATI Radeon (superior a la 9200). El tema de la configuración máxima de «Doom III» depende del tipo de procesador gráfico de tu aceleradora 3D, y aunque dispone de un modo optimizado para el procesador gráfico GeForce4 Ti, los 113 millones de triángulos por segundo que mueve la versión 4200 resultan insuficientes para jugar al máximo. De hecho, para jugar a los títulos que comentas a 1024x768 con todas las opciones gráficas activadas, filtros anisotrópicos y antidentado, además de una tarjeta gráfica de gama alta (GeForceFX5950, Radeon 9800) necesitarás aumentar la memoria ram hasta los 1024 Mb y la CPU debería estar en los 3 GHz

GAMEPAD
Configuración para arcades

@ Hace unos meses compré un gamepad de ocho botones de la casa Genius, pero cuando intento jugar en «Call of Duty» el mando no responde. ¿Es que el mando no sirve para este juego? ¿Cómo puedo configurarlo para que me funcione?

Javier Gil

Primero asegúrate que en el panel de dispositivos de juego, dentro del Panel de Control, aparece tu gamepad y al seleccionar propiedades puedes realizar los movimientos de los ejes y la pulsación de los botones es correcta. No olvides seleccionarlo como dispositivo preferido en opciones avanzadas. No obstante, ten en cuenta «Call of Duty» está diseñado para jugar con ratón.

GAFAS 3D
Más publicidad

@ Dispongo de una Elsa Revelator desde hace años y creo que somos bastantes usuarios los que utilizamos gafas 3D. NVIDIA ha hecho un trabajo sensacional desarrollando controladores 3D estéreoscópicos. ¿Podríais publicar un artículo sobre este tema?

Francisco Salar

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **AMD Athlon64 FX 3400+**
- Placa base: **ABIT KV8-MAX3**
- RAM: **Dos módulos de 1024 MB DDR 533**
- Lector DVD: **MSI XA52P (Combo DVD 16X)**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A07 (DVD+R y -R a 8X)**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**
- Tarjeta gráfica: **MSI GeForceFX 6800 Ultra 256 MB**
- Tarjeta de sonido: **Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Gigaworks S750**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA/150**
- Ratón: **Belkin Nostromo SpeedPad N52**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback Racing**
- Joystick: **Thrustmaster Hotas Cougar**
- Gamepad: **Belkin Nostromo n45 dual Analog USB Pad**

La pregunta del mes

Puerto PCI Express

@ He visto que algunos fabricantes de tarjetas gráficas anuncian modelos para puertos PCI Express, ¿podríais explicarme los beneficios de esta nueva tecnología y cuando empezará a estar disponible en las placas base?

Ernesto Abaco

La tecnología PCI Express ha surgido de la colaboración entre Intel, ATI y nVidia para dotar de mayor ancho de banda a los procesadores gráficos, pues han llegado a un nivel de prestaciones que necesitan acceder a la CPU con una tasa se transferencia mucho mayor que la que proporciona el ya vetusto (finales de los 90) puerto acelerado de gráficos (AGP) incluso en su modo 8X, con un límite de 2 Gb/s de ancho de banda. La nueva arquitectura PCI Express utiliza un avanzado proceso de envío de datos en serie mediante canales independientes, lo que permite mayores frecuencias y una óptima sincronización con los ciclos de reloj, tanto de la CPU, como de la GPU. Las tarjetas gráficas utilizarán el protocolo PCI Express X16 (16 canales), lo que aumenta el ancho de banda disponible a 8 Gb/s, con 4 Gb/s en cada dirección. Los fabricantes de placas base ya han anunciado que en breve integrarán puertos PCI Express, una tecnología llamada a sustituir al estándar PCI y AGP.



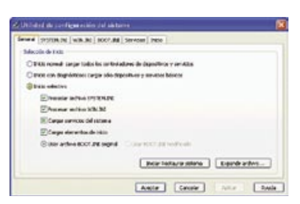


El problema es que los dispositivos de visualización 3D no gustan a todo el mundo, nosotros hemos probado infinidad de ellos, pero mientras algunos estaban tan encantados como tú, otros no terminaban de ver el efecto tridimensional y hasta se quejaban de vista cansada y cómo no, de la incomodidad de las gafas. Por eso hay pocos modelos de gafas 3D y los fabricantes tampoco potencian este segmento. No obstante, aceptamos tu sugerencia y de hecho en el escaparate de esta sección siempre incluimos las gafas 3D que van saliendo, como

INICIO LIMPIO
Proceso incompleto

@ En el número 111 indicáis que para optimizar el uso de memoria por parte de Windows XP hay que reiniciar en "modo limpio". Pues bien, lo he intentado pero no encuentro ese modo que indicáis. Cuando reinicio le doy al F5 sale una pantalla con los distintos modos que hay pero ningún "modo limpio". ¿Dónde me equivoco?

Eduardo Salayero

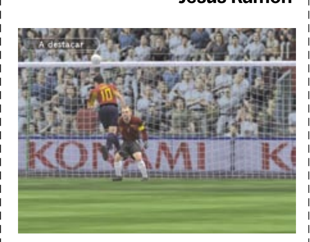


Simplemente, no tienes que pulsar la tecla F5 durante el reinicio. Configurar Windows XP para que no cargue controladores y programas se realiza en "msconfig" mediante el proceso que indicábamos en la pregunta del mes del número 112.

RENDIMIENTO
Diferencias inexplicables

@ Recientemente he adquirido una GeForce 5200 para ir tirando hasta cuando salga «Half-Life 2» y «Doom III» pero me sorprende que en juegos como «Call of Duty» el rendimiento es sensacional con todos los efectos y en alta resolución y sin embargo en «Pro Evolution Soccer 3» me tengo que limitar a 640x480 y desactivando el antidentado y los filtros anisotrópicos. ¿Qué explicación hay a esta diferencia de rendimiento?

Jesús Ramón



La explicación es sencilla, el motor gráfico de «Pro Evolution Soccer 3» procede de la versión original para Playstation2 y no está optimizado para los recursos medios de un PC, por lo que sólo funciona bien en alta resolución en tarjetas gráficas potentes. Pero, mejora bastante al instalar el segundo parche que actualiza a la versión 1.30.1, y que puedes descargar desde esta dirección web: http://www.konamityo.com/we/en

TARJETA 3D
Dudas en la gama media



Tengo un lío con tanto modelo de tarjetas gráficas. Me cuesta decidirme entre una nVidia FX5600 Ultra, una FX5700, ATI 9600 Pro o la ATI 9600XT. ¿Cuál me recomendáis?

Javier Durán

La más potente es la ATI Radeon 9600XT con una ligera diferencia sobre la nVidia GeForce FX5700. Debes descartar la FX5600 y la 9600 Pro por tener ambas procesadores gráficos ya mejorados respectivamente por el 5700 (nv36) y el 9600XT (RV360). La Sapphire Radeon9600XT con 256 Mb sale por aproximadamente 200 euros, mientras que la MSI FX5700 256 sale por 220 euros.

ACTUALIZACIÓN
Fallo en la instalación

@ Hace poco actualicé el controlador de mi GeForce 5600, pero desde entonces no se me ejecuta ningún juego. Tengo Windows Me. ¿Qué puede estar pasando?

Fernando Gento de Celis

Ha ocurrido un fallo en la instalación. Asegúrate que los controladores Forceware que descargaste eran para WindowsMe y no para WindowsXP. Debes desinstalar los que tienes ahora, y volver a instalar nuevamente los de tu sistema operativo.

¿Está al día tu PC?

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

- Procesador: **AthlonXP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**
- Placa base: **con chipsets nForce2 (para AMD) o Intel 865PE (para Pentium 4)**
- RAM: **512 MB de memoria DDR a 333 MHz**
- Tarjeta gráfica: **nVidia GeForce5700 o ATI Radeon 9600XT**
- Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración de audio 3D**
- Disco duro: **120 Gb IDE ATA/133**
- Lector DVD: **DVD 16X**
- Grabadora: **Grabación de DVD a 4x**
- Monitor: **CRT de 17 pulgadas con pantalla plana**
- Altavoces: **Creative P580 (5.1)**



¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados, o un tanto especiales. Aquí te los detallamos para que sepas qué te va a hacer falta para disfrutarlos, y te recomendamos también los dispositivos para sacarles el máximo partido.

HITMAN: CONTRACTS



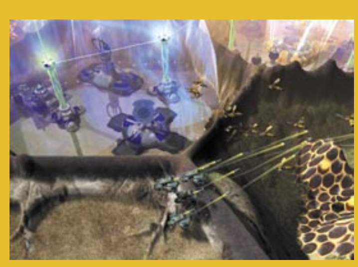
Aunque mejora notablemente el aspecto gráfico del anterior título de la serie, el motor gráfico es una evolución que no exige una aceleradora 3D de última generación, así que con una **Geforce FX 5200** o una **ATI Radeon 9200** se puede jugar sin deshabilitar ningún efecto gráfico. Con **256 MB** de RAM y un **procesador a 1 GHz** también es suficiente. Además, algunos "tirones" gráficos ya se han solucionado con el **parche V174** disponible en **www.eidosinteractive.com**

UEFA EURO 2004



Se ha optimizado el motor gráfico de «FIFA 2004» y se puede jugar con las opciones gráficas al máximo con una **aceleradora 3D de gama media**. Sí es importante contar con al menos **512 MB** y una CPU que supere los **2 GHz**, puesto que la IA y el motor de física consumen gran parte de los recursos de procesamiento. Y, por supuesto, un **gamepad con 12 botones** y dos palancas analógicas es imprescindible para ejecutar los regates y jugadas avanzadas.

PERIMETER



Como juego de estrategia en tiempo real es comedido con los requisitos técnicos, es suficiente con una aceleradora **3D básica** como la **ATI Radeon 9200** o **GeForce FX 5200** y un procesador de **1 GHz** con **256 MB** de RAM. Tampoco hay que olvidar la necesidad de tener un ratón bien afinado, preferiblemente equipado con un **sensor óptico**, porque durante el juego se necesita desplazarse con precisión por el mapa del escenario.

KNIGHTS OF THE TEMPLE



El acertado diseño artístico de este videojuego da lugar a unos gráficos muy elaborados, pero lo cierto es que su tecnología no es demasiado innovadora. Una tarjeta gráfica medida, tipo **Radeon 9200** o **GeForce FX 5200** sobran para exprimir sus posibilidades. Ahora bien, en cuanto al control, y debido a que se trata de un juego también diseñado para las consolas, la respuesta que se obtiene de un **gamepad** mejora la que pueda ofrecer la combinación teclado y ratón. Es recomendable que el gamepad cuente con una **palanca analógica** y, para los combos, al menos ocho botones.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.
Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

En los CDs que acompañan a la revista encontrarás más de un Giga de información, con las mejores demos, actualizaciones, especiales y todo lo necesario para que, en lo referente a los juegos de PC, estés al día.

TRACKMANIA
Corre en cinco circuitos

A pesar de que parezcan facetas irreconciliables en un juego, éste título combina velocidad y construcción y ofrece altas dosis de diversión. En esta demo, a lo largo de los cinco circuitos prediseñados ya, correremos a velocidades de vértigo. Además, podrás poner tu ingenio al servicio de la construcción, diseñando tu propio circuito o bien retocando alguno de los ya existentes. Contarás con miles de elementos que tendrás que combinar para conseguir realizar el circuito más divertido y rápido. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Nadeo/Digital Jesters**
- Distribuidor: **PuntoSoft**
- Lanzamiento: **15/05/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **125 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: *Windows 98/ME/2000/XP*
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **90 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0**

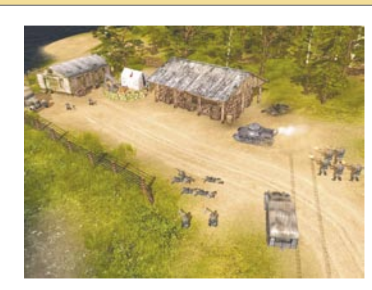
CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **acelerar/frenar**
- Cursor izq./dcha.: **izquierda/derecha**
- Enter: **Reiniciar carrera**

CODENAME: PANZERS
Cuatro Escenarios de Juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Storm Region/CDV**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/05/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **210 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 750 MHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **300 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS: ▶Ratón: **Todos los controles disponibles**




Con un acabado gráfico de cine se presenta este juego en el que vamos a revivir las batallas que durante la II Guerra Mundial tuvieron en jaque a las fuerzas armadas soviéticas y al ejército nazi. De momento contamos con esta demo individual con una misión enrolados en el ejército nazi. Consiste en conseguir con las tropas que controlas la localización y captura de un oficial enemigo, encargado de la defensa de una ciudad de Polonia. Contarás tanto con soldados de las diferentes disciplinas, como con armamento pesado, carros de combate y para transporte de suministro. Tendrás que intentar el asalto a la ciudad con una buena estrategia si quieres sobrevivir hasta el final… **Disco 1**

RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
Dos Misiones y Tutorial

La primera expansión para uno de los juegos de estrategia más aclamados de los últimos tiempos está en camino. El divertido juego, que trajo un soplo de aire fresco al género, crecerá con esta expansión, que nos ofrecerá seis nuevas naciones, así como nuevas unidades y campañas individuales. Esta demo nos brinda, junto a dos misiones individuales, acceso a un completo tutorial, gracias al cual podemos conocer la complejidad y los muchos matices del sistema de juego que va a ofrecer esta esperada expansión. Tácticas de batalla, métodos de supervivencia… Nuevas fronteras esperan con impaciencia nuestra aparición. Todos aquellos que pasaron largos ratos de diversión con «Rise of Nations», no pueden faltar a esta cita con esta expansión del juego. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Big Huge Games**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **15/05/2004**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **238 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **427 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

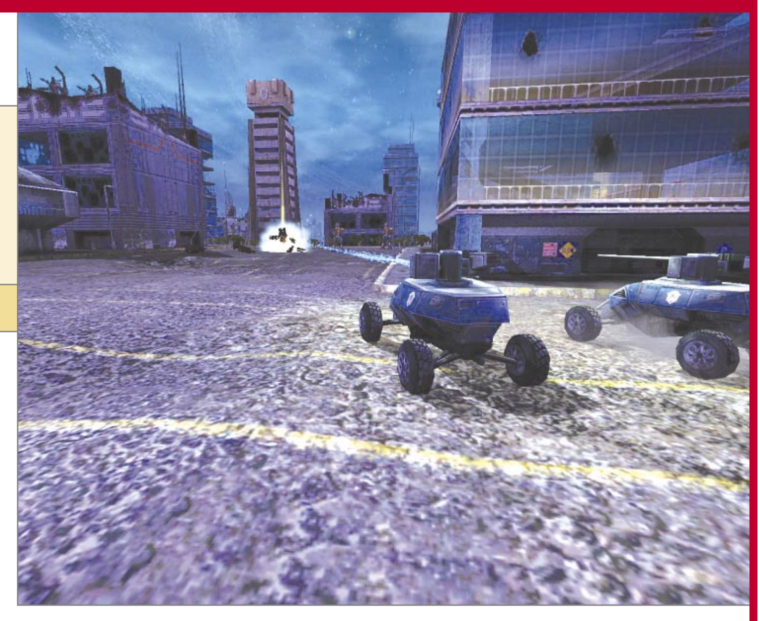
GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

Un Escenario y un Tutorial

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Massive Ent./Vivendi**
- Distribuidor: **Vivendi**
- Lanzamiento: **18/06/2004**
- Idioma: **Inglés**
- Espacio: **153 MB**

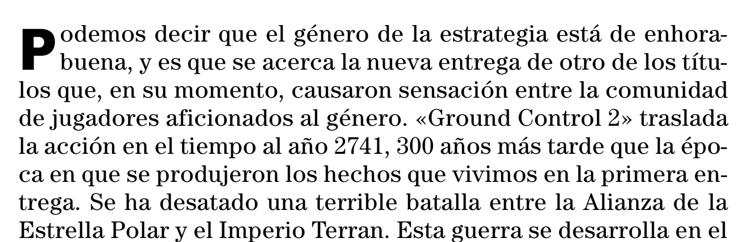
LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Win/Me/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 Mhz**
- RAM: **128 MB**
- Disco duro: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- T. de sonido: **16 bit**
- **DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles.**









Podemos decir que el género de la estrategia está de enhorabuena, y es que se acerca la nueva entrega de otro de los títulos que, en su momento, causaron sensación entre la comunidad de jugadores aficionados al género. «Ground Control 2» traslada la acción en el tiempo al año 2741, 300 años más tarde que la época en que se produjeron los hechos que vivimos en la primera entrega. Se ha desatado una terrible batalla entre la Alianza de la Estrella Polar y el Imperio Terran. Esta guerra se desarrolla en el planeta Morningstar Prime, perteneciente a la Alianza y cuya pertenencia tendrá que seguir defendiendo. Con un sistema de juego en tiempo real, unido a unos importantes resultados gráficos, el juego viene dispuesto a todo. Y para ir abriendo boca, con la demo que te ofrecemos podrás disfrutar del fragor de las batallas a través de los dos escenarios que permite jugar. El primero de ellos lo recorrerás a modo de tutorial, muy aconsejable teniendo en cuenta el nivel de destreza que exhibe el contrario. **Disco 1**

GANGLAND

Demo Multijugador

El mes pasado os ofrecimos la demo individual y este mes es la multijugador. Disfruta de toda la diversión online comprobando su modo multijugador. Podrás disfrutar del juego a través de algún servidor público que se encuentre ubicado cara a Internet, o bien a través de tu red local. Igualmente, si quieres ser tú quien plantee el sistema de juego y las reglas, podrás ser tú quien lance la partida, también a través de red local o por Internet. Contarás con tres escenarios diferentes, dos de ellos para un máximo de dos jugadores, y otro para un máximo de 6 jugadores. En la versión final, el modo multijugado cuenta en una misma partida con un límite máximo de 8 jugadores. **Disco 1**





FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Media Mobsters**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **125 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **T. de Sonido 16 bit**
- **DirectX 8.1**

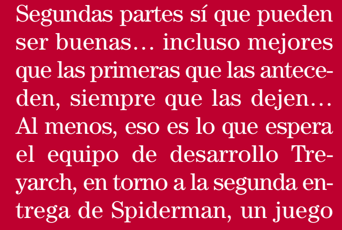
CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

Previews

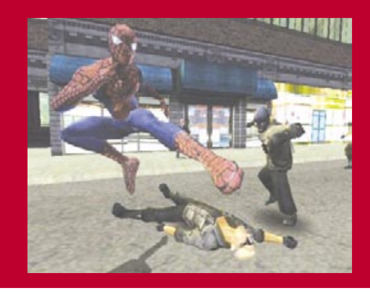
SPIDERMAN 2

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Treyarch/Activison**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **09/07/2004**
- Idioma: **Inglés**





Segundas partes sí que pueden ser buenas… incluso mejores que las primeras que las anteceden, siempre que las dejen… Al menos, eso es lo que espera el equipo de desarrollo Treyarch, en torno a la segunda entrega de Spiderman, un juego que estará basado, como era de esperar, en la producción cinematográfica, secuela de la primera, “Spiderman”, una de las películas más rentables de los últimos años. En esta segunda entrega, prevista para el ya cada vez más cercano verano, Toby Maguire volverá a afrontar el papel del periodista Peter Parker con poderes arácnidos. Y el juego seguirá fielmente el mismo guión de la película, en la cual nuestro héroe se tendrá que enfrentar a un nuevo malvado superpoderoso, el Dr. Otto Octavius, más conocido entre los malos como Octopus…





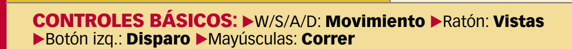
En los CDs
C D M A N Í A

HITMAN: CONTRACTS

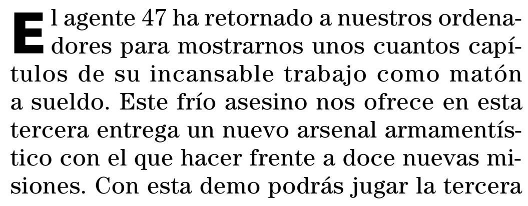
Tercer Nivel del Juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **IO Interactive/Eidos**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **192 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **202 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- T. de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0**



CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón izq.: **Disparo** ▶Mayúsculas: **Correr**



El agente 47 ha retornado a nuestros ordenadores para mostrarnos unos cuantos capítulos de su incansable trabajo como matón a sueldo. Este frío asesino nos ofrece en esta tercera entrega un nuevo arsenal armamentístico con el que hacer frente a doce nuevas misiones. Con esta demo podrás jugar la tercera de la versión definitiva. Ambientada en Syberia, deberás cumplir cuatro objetivos, dos hechos a la medida del agente 47, dado que, con el mayor sigilo posible, deberás realizar dos asesinatos. Igualmente, tendrás que hacer volar una de las instalaciones del escenario, y escapar de todo ello con vida. **Disco 2**





Especiales

UNREAL TOURNAMENT 2004
MOD del Juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **RS Team**

Los MODs de juegos punteros son cada vez más habituales y «Unreal Tournament 2004» no iba a ser distinto de sus antecesores. Es por ello que ya cuenta en el mercado con numerosos MODs de entre los cuales nosotros hemos seleccionado este, denominado "Remote Strike", y que en su versión 7 promete más horas de diversión con las que seguir disfrutando de uno de los shooters más espectaculares del mercado. **Disco 2**

UNREAL TOURNAMENT 2004
Dos Packs de Mapas

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Epic Games/Atari**

Para alargar todo lo que se pueda la diversión de este juego, aparecen uno tras otro distintos packs de mapas que pretenden poner al jugador ante nuevos retos enormemente variados. En este CD te ofrecemos dos packs de mapas diferentes, uno de ellos exclusivamente para usuarios que dispongan de sistema operativo Windows XP, y otro para todos aquellos usuarios que dispongan del juego completo previamente instalado. **Disco 2**

NASCAR RACING 2003
MOD del Juego

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **TPTCC Mod Team**

Es ésta la legendaria saga de velocidad, en la que la fórmula Nascar pone los nervios a flor de piel con la velocidad y los adelantamientos que ofrece. Unos desarrolladores fanáticos de la saga ha decidido poner en marcha un MOD de la versión 2003 bajo el nombre de TPTCC Mod (THE PITS TOURING CAR CHAMPIONSHIP) y que mostrará dentro del juego la posibilidad de jugar con vehículos legendarios, como Corvettes, Ford Mustang, Vipers y Ford GT 40. **Disco 2**

Actualizaciones

Call of Duty
Actualización a la versión 1.4.
Ofrece un mejor soporte para las tarjetas gráficas de última generación, y corrige otros defectos menores del juego y del rendimiento del multijugador.

Conan: The Dark Axe
Actualización a la versión 1.03.
Soluciona algunos problemas gráficos encontrados con gráficas nVidia y ATI. Retoca el modo multijugador y añade un soporte para más pads de control.

Lords of the Realms III
Actualización a la versión 1.01.
Soluciona los cuelgues que se producían en modo multijugador. Y realiza una revisión de la IA del juego para ajustarla al nivel mostrado por los jugadores. Y corrige otros defectos menores.

New World Order
Actualización a la versión 1.5.
Actualiza el juego desde la versión 1.43, publicada en el pasado número de la revista. Mejora la IA e incorpora nuevas posibilidades en el juego con armas y unidades. También añade efectos especiales en el juego como la lluvia.

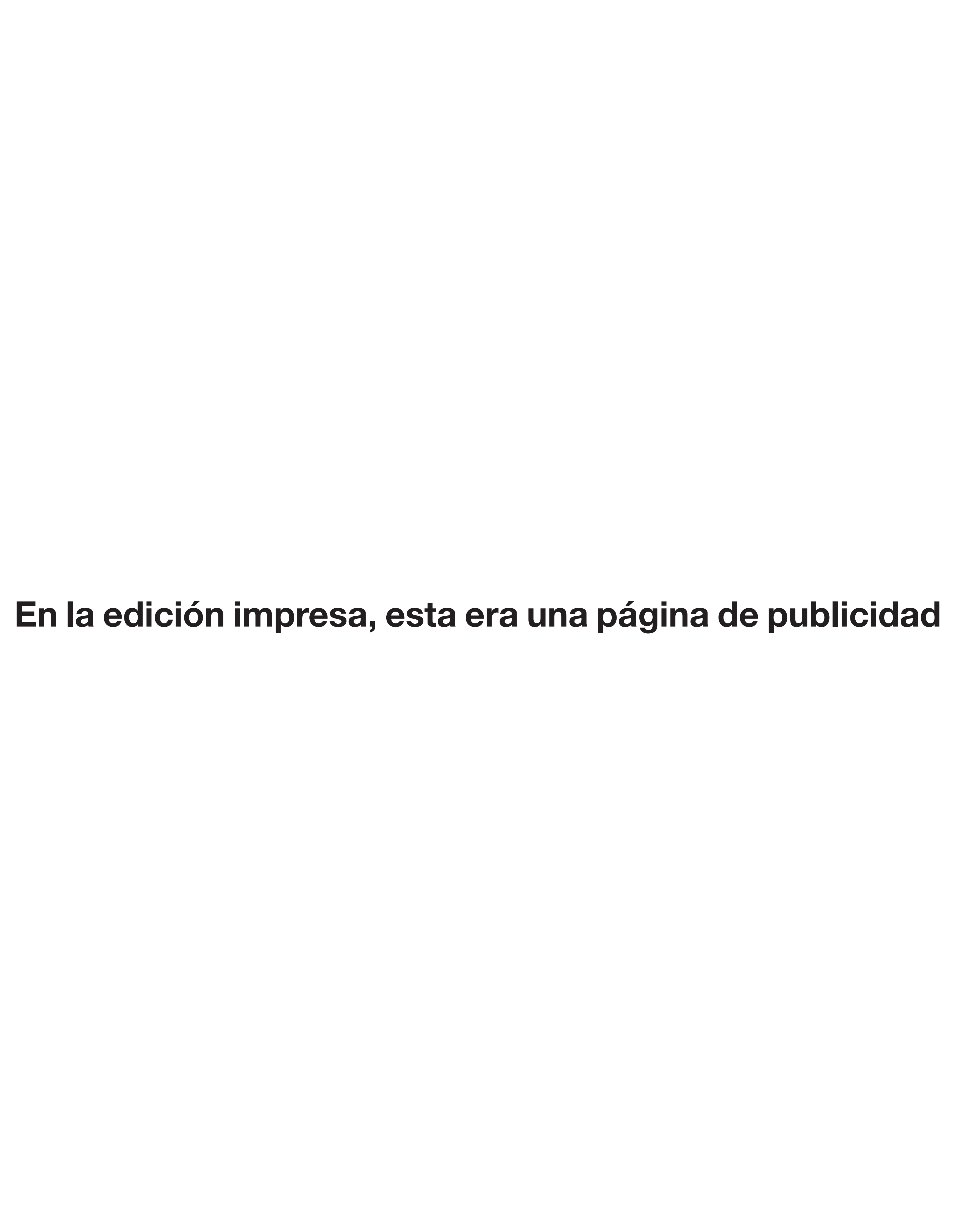
Op. Flashpoint: Resistance
Actualización a la versión 1.96.
Sus desarrolladores no han explicado las mejoras concretas que realiza esta actualización, pero dicen que es muy importante su instalación para actualizar el juego a la última versión disponible.

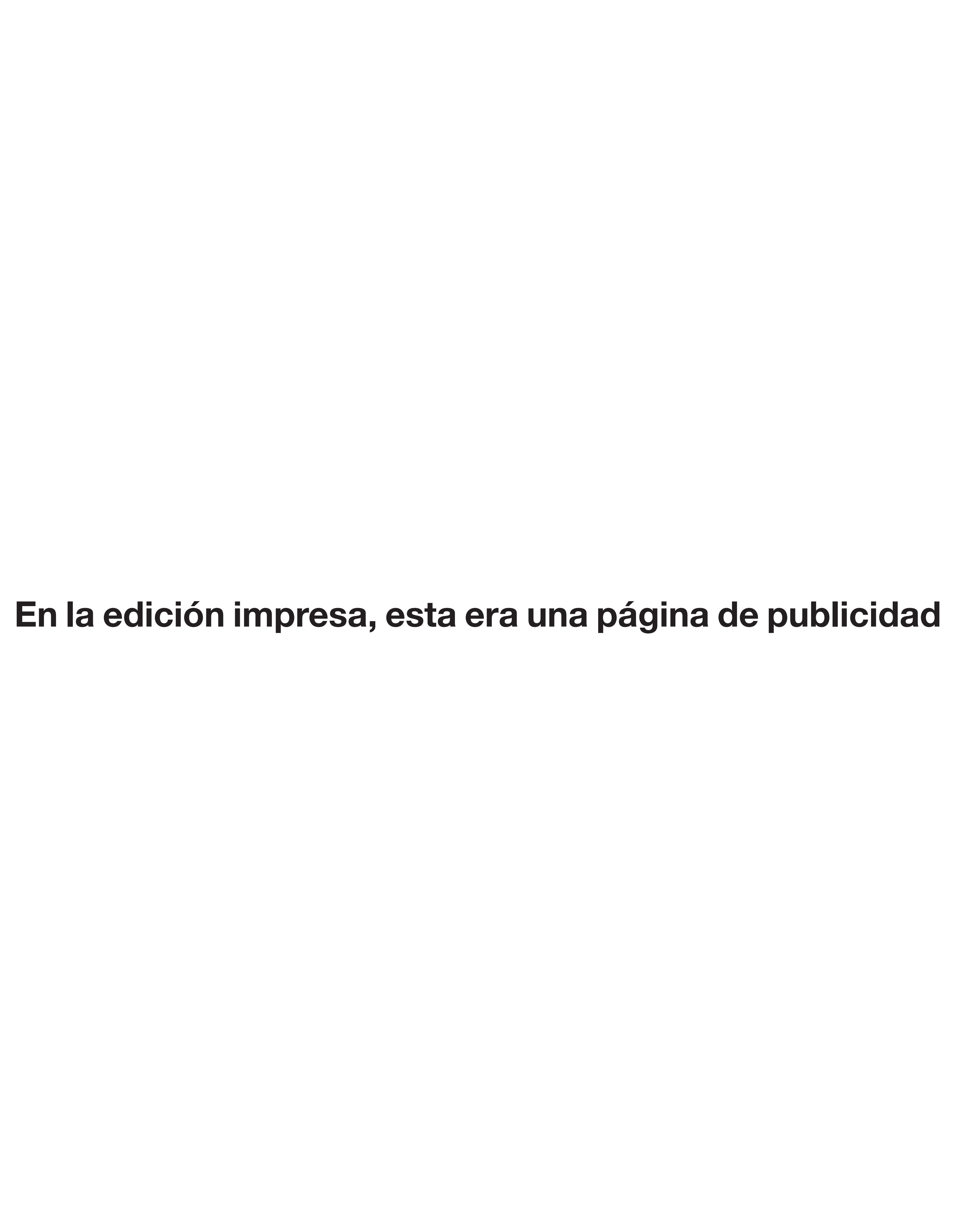
Starcraft: Blood Wars
Actualización a la versión 1.11.
Este archivo solventa los problemas hallados con ciertos PCs con Windows 2000 y NT, sobre todo, en el sonido. Además da mayor soporte multijugador pudiendo jugar a través del protocolo UDP.

The Westerner
Actualización a la versión 1.5.
Soluciona problemas encontrados en el juego bajo ciertas configuraciones. Igualmente, incorpora tomas falsas al final del juego como un añadido más.

War Times
Actualización a la versión 1.02.
Incorpora mejoras gráficas importantes. Hay que tener muy en cuenta que la instalación de esta actualización, anulará por completo las partidas salvadas hasta el momento…

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad